

PEMBELAJARAN LANGSUNG MENGGUNAKAN MEDIA *REAL OBJECT* DAN PENCAPAIAN KOMPETENSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN *PATCHWORK* DI MTs MUHAMMADIYAH PEPE BANTUL

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan



Disusun oleh :

Ratri Wahyu Rini

05513241014

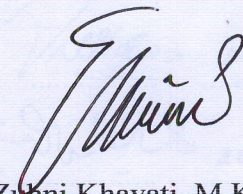
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Pencapaian Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran *Patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul”**. Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Mei 2012

Dosen pembimbing



Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBELAJARAN LANGSUNG MENGGUNAKAN MEDIA *REAL OBJECT* DAN PENCAPAIAN KOMPETENSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN *PATCHWORK* DI MTs MUHAMMADIYAH PEPE BANTUL

Oleh:
Ratri Wahyu Rini
05513241014

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 28 Mei 2012
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Teknik

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Ketua Penguji		22.06.2012
Kapti Asiatun, M.Pd	Sekretaris Penguji		22.06.2012
Widyabakti Sabatari, M.Sn	Penguji		22.06.2012

Yogyakarta, 22 Juni 2012

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratri Wahyu Rini

NIM : 05513241014

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

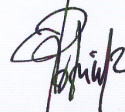
Judul Skripsi :

“Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran *Patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul”

Menyatakan bahwa penelitian ini merupakan hasil pekerjaan sendiri dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak mengandung materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain yang telah digunakan sebagai persyaratan dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta atau di Perguruan Tinggi lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim.

Yogyakarta, Mei 2012

Penyusun



Ratri Wahyu Rini

NIM. 05513241014

MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain) dan kepada Tuhanmulah kamu berharap
(Al-Insyarah 5-8).*

*Sebuah sukses lahir bukan karena kebetulan atau keberuntungan semata
Sebuah sukses terwujud karena di ikhtiarkan melalui target yang jelas,
perencanaan yang matang, keyakinan, kerja keras, keuletan, dan niat
baik.
(Andrie Wongso)*

*Hidup adalah saat ini, jangan terpaku pada penyesalan masa lalu,
jangan melihat masa depan dengan cemas, bimbang, dan takut.
Hidup adalah saat ini, dengan rasa syukur yang besar mari kita jalani
hidup ini dengan penuh senyum dan optimis aktif, siap berjuang keras
untuk menciptakan sukses yang gemilang.
(Andrie Wongso)*

PERSEMBAHAN

Dengan megucap syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya sederhana ini untuk;

; Bapak dan Ibu Tercinta

Terima kasih atas curahan do'a, perhatian, semangat dan semua yang terbaik yang telah diberikan kepadaku, semoga selalu dilimpahkan rizki oleh Allah SWT

; Adek – adek dan Kakak-kakakku

Terima kasih untuk kasih sayang, do'a, dukungan dan semangat yang sudah diberikan

; Teman-temanku seperjuangan Busana S1 05

Terimakasih atas kerjasama, bantuan, kebersamaan, dan semangat yang selalu diberikan untukku. kenangan terindah yang tak terlupakan

; Almamaterku

ABSTRAK
PEMBELAJARAN LANGSUNG MENGGUNAKAN MEDIA *REAL*
***OBJECT* DAN PENCAPAIAN KOMPETENSI SISWA DALAM**
PEMBELAJARAN *PATCHWORK* DI MTs
MUHAMMADIYAH PEPE BANTUL

Oleh:
Ratri Wahyu Rini
05513241014

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran: 1) pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, 2) pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, 3) pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.

Penelitian ini tergolong penelitian survei dengan pendekatan deskriptif. Variabel penelitian ini adalah pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul tahun akademik 2011-2012 yang sedang memperoleh pelajaran keterampilan sebanyak 13 siswa. Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi, tes unjuk kerja dan angket. Jenis validitas dalam penelitian ini merupakan validitas *konstruk*, uji validitasnya menggunakan *judgment expert*, dan reliabilitas instrumen menggunakan *alpha cronbach* untuk lembar observasi dan angket sedangkan *antar-rater* untuk penilaian unjuk kerja. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan presentase.

Hasil penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: 1) pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran langsung dengan langkah-langkah sebagai berikut: guru membuka pelajaran, kegiatan inti, dan menutup pelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran. 2) Pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* adalah sebagai berikut: ada 13 siswa (100%) tergolong pada kategori tuntas (≥ 7.00). 3) Menurut pendapat siswa pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* sebanyak 3 siswa (23,08%) tergolong pada kategori sangat tertarik, 7 siswa (53,85%) tergolong pada kategori tertarik, 2 siswa (15,38%) tergolong pada kategori cukup tertarik, dan 1 siswa (7,69%) tergolong pada kategori tidak tertarik mengikuti pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*.

Kata kunci: pembelajaran langsung, media *real object*, pencapaian kompetensi, pembelajaran *patchwork*.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penyusun panjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya. Sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi ini dengan judul Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Pencapaian Kompetensi Siswa dalam Pembelajaran *Patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul dengan baik.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyusun laporan tugas akhir skripsi ini banyak mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebanyak banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan tugas akhir skripsi ini terutama kepada:

- 1▯ Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2▯ Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 3▯ Noor Fitrihana, M. Eng, Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 4▯ Kapti Asiatun, M. Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- 5▯ Enny Zuhni Khayati, M.Kes, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang dengan sabar memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
- 6▯ Sri Widarwati, M.Pd selaku ahli model pembelajaran dan ahli evaluasi yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penyusun dalam memberikan validasi.
- 7▯ Prapti Karomah, M.Pd selaku ahli media yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penyusun dalam memberikan validasi.
- 8▯ Zahida Ideawati, Dra selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penyusun dalam memberikan validasi
- 9▯ Keluarga besar MTs Muhammadiyah Pepe Bantul yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
- 10▯ Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari sempurna, masih banyak kekurangannya. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. penyusun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Yogyakarta, Mei 2012

Penyusun

Ratri Wahyu Rini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 11
A. Deskripsi Teoritis.....	11
1) Tinjauan Model Pembelajaran langsung.....	11
a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung.....	11
b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Langsung.....	19
c. Tujuan Model Pembelajaran Langsung.....	20
2) Tinjauan Media Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Media.....	21
b. Penggolongan Media.....	22
c. Kriteria Dalam Pemilihan Media.....	24
d. Langkah-langkah Penggunaan Media.....	25

3) Tinjauan Media Real Object.....	26
a. Pengertian Media <i>Real Object</i>	26
b. Manfaat Media <i>Real Object</i>	27
c. Kelebihan Media <i>Real Object</i>	29
d. Kekurangan Media <i>Real Object</i>	30
4) Tinjauan Pencapaian Kompetensi.....	31
a. Pengertian Kompetensi.....	31
b. Pencapaian Kompetensi.....	32
c. Komponen-komponen yang Mempengaruhi Kompetensi Belajar.....	39
d. Teknik Penilaian.....	41
e. Kriteria Ketuntasan.....	45
5) Tinjauan Kerajinan Patchwork.....	47
a. Pengertian <i>Patchwork</i>	47
1) Kriteria Alat.....	49
2) Kriteria Bahan.....	49
3) Kriteria Benang.....	49
4) Kriteria Tusuk Hias.....	50
b. Proses Penggabungan.....	50
1) <i>Block</i>	50
2) <i>Shashing</i>	51
3) <i>Border</i>	51
4) <i>Batting</i>	51
5) <i>Backing</i>	51
6) <i>Binding</i>	52
c. Teknik dan Komposisi Potongan Kain Pada Kerajinan <i>Patchwork</i>	52
1) <i>Blok</i>	52
2) <i>Overral</i>	53
3) <i>Potongan Strip</i>	53

d. Cara Membuat Sampul Buku dengan Teknik <i>Patchwork</i>	54
1) <i>Persiapan</i>	54
2) <i>Proses</i>	54
3) <i>Penyelesaian</i>	55
4) <i>Benda-Benda yang Dibuat dengan Teknik Patchwork</i>	55
B. Penelitian yang Relevan.....	56
C. kerangka berpikir.....	58
D. Pertanyaan Peneliti.....	60
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	61
A. Jenis Penelitian.....	61
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	62
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	63
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	64
1. Populasi Penelitian.....	64
2. Sampel Penelitian.....	65
E. Tahap Penelitian.....	66
F. Teknik Pengumpulan Data.....	67
G. Instrumen Penelitian.....	71
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	79
1. Uji Validitas.....	79
2. Uji Reliabilitas.....	81
I. Teknik Analisis Data.....	86
1. Gambaran Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Pada Pembelajaran <i>Patchwork</i>	87
2. Gambaran Pencapaian Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i>	87
3. Gambaran Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i>	88

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Hasil Penelitian.....	91
1. Deskripsi Gambaran Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i> di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.....	91
2. Deskripsi Gambaran Pencapaian Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i> Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul. .	92
3. Deskripsi Gambaran Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i> Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.....	96
B. Pembahasan.....	98
1. Gambaran Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i> Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.....	98
2. Gambaran Pencapaian Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>real object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i> Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.....	100
3. Gambaran Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i> Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	104
Daftar Pustaka.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bobot Penyekoran Jawaban Pertanyaan Pada Angket.....	71
Tabel 2. Kisi-kisi Pembelajaran Langsung Menggunakan Media <i>Real Object</i> Dalam Pembelajaran <i>Patchwork</i>	72
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Unjuk Kerja.....	72
Tabel 4. Kriteria Penilaian Unjuk Kerja.....	74
Tabel 5. Interpretasi Penilaian Kompetensi Belajar Siswa.....	78
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Pendapat Siswa.....	78
Tabel 7. Kisi-kisi Instrument Angket Pendapat Siswa.....	79
Tabel 8. Kategorisasi Pendapat Siswa.....	89
Tabel 9. Interpretasi Kategori Pendapat Siswa.....	90
Tabel 10. Distribusi Frekuensi dari Nilai Kompetensi Siswa.....	94
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Nilai Kompetensi Siswa.....	95
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pendapat Siswa.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Nilai Kompetensi Siswa.....	94
Gambar 2. Diagram Pendapat Siswa.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus, RPP, Materi, <i>Jobsheet</i>	109
Lampiran 2. Lembar Observasi, Lembar Unjuk Kerja, Angket.....	151
Lampiran 3. Hasil Validitas dan Reliabilitas.....	163
Lampiran 4. Distribusi Frekuensi, Nilai Siswa, dan Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran.....	185
Lampiran 5. Dokumentasi Hasil Karya Siswa dan Proses Pembelajaran.....	196
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian.....	205

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran keterampilan merupakan pembelajaran yang berisi kumpulan bahan kajian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat suatu benda kerajinan dan teknologi. Pembelajaran keterampilan memiliki fungsi mengembangkan kreativitas, mengembangkan sikap produktif, mandiri, dan mengembangkan sikap menghargai berbagai jenis keterampilan/pekerjaan dan hasil karya. Keterampilan diberikan kepada siswa berupa teori dan praktek tentang pengertian, jenis, fungsi, bahan , alat dan teknik membuat benda.

Pembelajaran praktek dirancang secara sistematis melalui tahapan meniru, memodifikasi, mengubah, mencipta produk yang lebih bermanfaat. Masalahnya belum semua pembelajaran praktek dapat dilaksanakan secara efektif. Buktinya masih banyak siswa yang merasa kurang jelas dalam memahami pesan-pesan yang disampaikan oleh seorang pengajar, sehingga dalam waktu pembelajaran yang telah ditetapkan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang disyaratkan. Dengan demikian pembelajaran praktek memerlukan media yang bisa membantu proses belajar dan memberikan pemahaman yang lebih baik pada siswa sehingga akan meningkatkan hasil pembelajarannya.

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan sarana serta prasarana yang baik. Perencanaan yang baik tanpa dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang menunjang akan membuat proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran sangat kompleks, dimulai dari kondisi gedung, lingkungan sampai kepada faktor yang berkaitan langsung terhadap pembelajaran, salah satu contohnya adalah penggunaan media pendidikan yang baik.

Media pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, khususnya media *real object* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan mutu belajar siswa dan mengurangi kesalahan pemahaman siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru. Media pembelajaran yang berkualitas dapat digunakan berulang-ulang sehingga menghemat pengeluaran biaya yang tidak diperlukan. Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan/informasi kepada penerima yaitu siswa.

Tidak mudah memilih media pembelajaran yang dapat memperjelas dan mempermudah proses pembelajaran praktek. Hal ini dikarenakan masing-masing jenis media memiliki keunggulan dan keterbatasannya. *Real object* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan untuk membantu proses pembelajaran praktek, khususnya *patchwork*, karena dengan melihat contoh benda nyata siswa dapat melihat dengan cermat teknik

pembuatan dan teknik penyelesaian tepi, tetapi dalam kenyatannya belum semua pengajar menyiapkan media pembelajaran praktek, sehingga pembelajarannya harus dilengkapi supaya pembelajaran lebih menarik dan pelaksanaan pembelajaran lebih maksimal.

MTs (Madrasah Tsanawiyah) yang setara dengan tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) adalah jenjang pada pendidikan dasar yang merupakan alat strategis untuk mencerdaskan kehidupan Bangsa. Pendidikan dasar yang diimplikasikan dengan program wajib belajar adalah salah satu bentuk esensial bagi warga Negara (Hasan, 1991). Istilah lain sebagai kualifikasi pendidikan minimal yang harus dimiliki setiap warga Negara (Gofron, 1996). Melalui program ini setiap warga Negara diharapkan mempunyai kemampuan dasar yang diperlukan dalam kehidupan, sehingga secara politis lebih menyadari akan hak dan kewajiban sebagai warga Negara. MTs merupakan lembaga pendidikan formal sesudah SD dan merupakan persiapan bagi SMA/SMK. Kenyataan yang terjadi tidak semua lulusan tingkat MTs dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (SMA/SMK) dan sebagian diantaranya harus memasuki dunia kerja. Oleh sebab itu kurikulum tingkat MTs memuat pembelajaran keterampilan. MTs Muhammadiyah Pepe Bantul merupakan salah satu sekolah yang sangat memberikan perhatian terhadap peserta didiknya, hal ini terbukti dengan dimuatnya pembelajaran keterampilan.

Siswa MTs adalah siswa yang termasuk dalam perkembangan psikis dan psikologis anak masa remaja awal atau masa pubertas, yaitu suatu masa yang ditandai dengan perkembangan pikiran dan kemauan untuk bertualang.

Anak usia ini bukan merupakan usia produktif sehingga mereka belum siap untuk memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran kerajinan *patchwork* untuk siswa MTs adalah untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan mengembangkan kreatifitas anak, untuk bekal hidup dalam kehidupan yang sangat kompetitif ini.

Berdasarkan survei awal yang penyusun lakukan di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul pada kelas VII, terdapat materi pelajaran keterampilan jahit sambung/*patchwork* dan model pembelajarannya menggunakan media *real object*. Sedangkan berdasarkan survei dan diskusi dengan siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, siswa tertarik dengan materi pelajaran keterampilan yang berbasis tekstil karena di daerah tersebut terutama daerah Bantul banyak dijumpai penjahit sehingga limbah kain/perca yang masih dapat dimanfaatkan sangat banyak. Selain itu, siswa tertarik dengan materi pelajaran keterampilan *patchwork* apabila materi tersebut disampaikan dengan model pembelajaran langsung dan dengan menggunakan media *real object*. Dengan adanya media *real object*, siswa dapat melihat dengan nyata dan mengamati dengan cermat bentuk, ukuran, dan cara pengerjaan benda yang akan dibuat sehingga siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pelajaran keterampilan. Pada kenyataan di lapangan, dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan *patchwork* jarang menggunakan media *real object*. Hal tersebut yang membuat siswa tampak masih kurang memperhatikan pelajaran dan mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung kelihatan

tidak semangat untuk mengikuti pelajaran keterampilan sehingga materi pelajaran pun tidak dapat diterima secara baik. Siswa kurang termotivasi, kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberi pertanyaan dari guru. Proses kegiatan belajar mengajar masih sederhana dengan didominasi kegiatan seperti mencatat di papan tulis atau dengan dikte, ceramah, kemudian pemberian tugas. Adapun penjelasan materi pelajaran *patchwork* diterangkan dengan gambar di papan tulis atau kertas foto copi.

Melihat kondisi siswa ini menunjukkan bahwa siswa tampak masih kurang memperhatikan pelajaran. Kurangnya perhatian siswa dapat ditunjukkan dengan adanya perasaan senang, adanya semangat belajar, dan adanya aktivitas yang menunjukkan keaktifan siswa. Perhatian siswa penting untuk ditingkatkan, karena mempermudah proses belajar siswa dan untuk mencapai kompetensi belajar yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Banyak hal yang menyebabkan kondisi di atas terjadi, misalnya berasal dari diri pribadi siswa sendiri dan dari luar pribadi siswa sendiri yang kemudian dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ketika PBM sedang berlangsung. Kemampuan guru menguasai materi pelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, adapun kemampuan dan pengetahuan guru tidak akan bisa ditransfer secara maksimal jika model pelajaran yang digunakan kurang tepat.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu pemberian evaluasi. Evaluasi sangat berpengaruh, karena dapat dijadikan

sebagai umpan balik yang dapat menarik perhatian siswa. Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus, karena itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus segera dilakukan agar siswa dapat mengetahui hasil yang diperolehnya. Melalui evaluasi guru pun dapat menentukan apakah siswa yang diajarnya sudah memiliki kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga layak diberikan program pembelajaran baru, atau malah sebaliknya siswa belum bisa mencapai standar minimal, sehingga mereka perlu diberikan program remedial. Berdasarkan sumber (guru mata pelajaran keterampilan kelas VII MTs Muhammadiyah Pepe Bantul) Kriteria Pencapaian Kompetensi yang diharapkan yaitu 70 belum sepenuhnya tercapai. Terlihat dari ketuntasan siswa sebesar 84,62% yaitu sebanyak 11 siswa dinyatakan tuntas dan 2 siswa dinyatakan belum tuntas (15,38%). Penyusun menarik kesimpulan dari hal tersebut bahwa tidak tercapai sepenuhnya kompetensi pembelajaran disebabkan oleh proses belajar yang kurang menyenangkan bagi siswa.

Patchwork merupakan salah satu teknik jahit sambung yang dapat memanfaatkan perca-perca kain apabila teknik penyusunan kain tersebut dirancang dengan baik diasumsikan dapat memberikan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan karena teknik ini dapat dimanfaatkan untuk membuat benda-benda fungsional yang sederhana tetapi menarik dan mempunyai nilai ekonomi yang tinggi. Oleh karena itu penyusun ingin melakukan survei secara mendalam agar dapat memberikan informasi yang inspiratif.

Hasil pembelajaran kerajinan *patchwork* ini agar dapat berkualitas baik, maka perlu adanya bimbingan dan latihan sungguh-sungguh dan serius, Kualitas pembelajaran kerajinan *patchwork* selain dapat dilihat dari sisi ketepatan sambungan, ukuran dan motif juga keterampilan menyusun kombinasi tekstil yang unik, kreatif dan eksklusif sehingga memiliki daya guna, daya kemenarikan, nilai estetika dan nilai ekonomi yang tinggi, sehingga akan tercapai kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian meneliti pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul menjadi sangat penting.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat berbagai masalah yang dapat diidentifikasi yang berkaitan dengan pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, antara lain:

1. Masih rendahnya penguasaan siswa terhadap materi *patchwork*.
2. Masih kurangnya perhatian dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran keterampilan *patchwork*.
3. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar.

4. Belum diketahui gambaran tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object*, kompetensi siswa dan pendapat siswa dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas dan pasti, maka perlu diberikan batasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka pengkajian dan batasan masalah menitik beratkan pada: pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan pencapaian kompetensi dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul siswa kelas VII yang memperoleh materi pelajaran keterampilan *patchwork*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul?
2. Bagaimana gambaran pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* bagi siswa MTs Muhammadiyah Pepe Bantul?

3. Bagaimana gambaran pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini untuk mengungkap dan menganalisis tentang :

1. Gambaran pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.
2. Gambaran pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* bagi siswa MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.
3. Gambaran pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi MTs Muhammadiyah Pepe Bantul
 - a. Sebagai masukan bagi siswa untuk memberikan gambaran tentang media pembelajaran dengan menggunakan media *real object*.

- b. Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki media pembelajaran di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.
- c. Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan langkah – langkah dalam meningkatkan pelaksanaan proses belajar mengajar guna memberikan bekal keterampilan terhadap siswa.
- d. Siswa lebih terlatih dan aktif dalam proses belajar.

2. Bagi Peneliti

- a. Pengalaman penelitian tentang media *real object* untuk membantu proses belajar mengajar.
- b. Mendorong dan melatih untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Jurusan PTBB (Universitas Negeri Yogyakarta)

Sebagai bahan referensi tambahan bagi penelitian yang relevan selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan Model Pembelajaran Langsung

a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, teknik mengajar, siswa, media, guru dan evaluasi hasil belajar. Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya mempengaruhi siswa agar belajar, atau membelajarkan siswa (Hamzah B. Uno, 2006). Menurut (Suryosubroto, 1997: 40) pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik (<http://id.wikipedia.org/wiki/pembelajaran>. diakses tanggal 29.06.2010).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa dalam suatu lingkungan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran akan dapat berjalan dan berhasil dengan baik apabila guru atau pendidik mampu mengubah diri peserta didik selama ia terlibat dalam proses pembelajaran itu, sehingga dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula model pembelajaran selalu mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dan sintaks yang lain mempunyai perbedaan. Oleh karena itu guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran sehingga dapat tuntas seperti yang telah ditetapkan.

Model *Direct Intruction* merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi selangkah demi selangkah. Pendekatan mengajar ini sering disebut Model

Pembelajaran Langsung (Kardi dan Nur, 2000: 2). Arends (2001: 264) juga mengatakan hal yang sama yaitu:

"A teaching model that is aimed at helping student learn basic skills and knowledge that can be taught in a step-by-step fashion. For our purposes here, the model is labeled the direct instruction model".

Model pembelajaran ini dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah. Model pembelajaran ini disebut model pembelajaran langsung.

Apabila guru menggunakan model pembelajaran langsung ini, guru mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap penstrukturan isi/materi atau keterampilan, menjelaskan kepada siswa, pemodelan/demonstrasi yang dikombinasikan dengan latihan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menerapkan konsep atau keterampilan yang telah dipelajari serta memberikan umpan balik.. Hal yang sama dikemukakan oleh Arends (2001: 265) menyatakan bahwa:

"Direct instruction is a teacher-centered model that has five steps: establishing set, explanation and/or demonstration, guided practice, feedback, and extended practice a direct instruction lesson requires careful orchestration by teacher and a learning environment that businesslike and task-oriented. "

Pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap penstrukturan materi atau keterampilan. Model pengajaran langsung berjalan melalui lima fase, yaitu: (1) penjelasan tentang tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) pemahaman/presentasi materi ajar yang akan diajarkan atau demonstrasi tentang keterampilan tertentu, (3) memberikan latihan terbimbing, (4) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (5) memberikan latihan mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran langsung adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi selangkah demi selangkah serta model pengajarannya terstruktur melalui lima fase.

Dalam buku “Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas” oleh Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi mengemukakan kelima fase dalam model pembelajaran langsung dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
 - a) Menjelaskan tujuan

Siswa perlu mengetahui dengan jelas mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus dapat mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu. Guru

mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa melalui rangkuman rencana pembelajaran yang berisi tahap-tahap dan isinya. Dengan demikian siswa dapat melihat keseluruhan alur tahap pelajaran dan hubungan antar tahap-tahap pelajaran itu.

b) Mempersiapkan siswa

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari.

2) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan

Kunci keberhasilan pada fase ini adalah dengan mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan se jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif, seperti berikut:

a) Menyampaikan informasi dengan jelas

Kejelasan informasi atau presentasi yang diberikan guru kepada siswa dapat dicapai melalui perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran yang baik. Dalam melakukan presentasi guru harus menganalisis keterampilan yang kompleks menjadi keterampilan yang lebih sederhana dan dipresentasikan dalam langkah-langkah kecil selangkah demi

selangkah. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi/presentasi adalah: kejelasan tujuan dan poin-poin utama, yaitu memfokuskan pada satu ide pada satu waktu tertentu dan menghindari penyimpangan dari pokok bahasan/LKS; presentasi selangkah demi selangkah; prosedur spesifik dan kongkrit, yaitu berikan kepada siswa penjelasan secara rinci dan berulang-ulang untuk poin-poin yang sulit; pengecekan untuk pemahaman siswa, yaitu pastikan bahwa siswa memahami satu poin sebelum melanjutkan ke poin berikutnya, ajukan pertanyaan kepada siswa untuk memonitor pemahaman mereka tentang apa yang telah dipresentasikan, mintalah siswa mengikhtisarkan poin-poin utama dan diajarkan dalam bahasan mereka sendiri, dan ajarkan ulang bagian-bagian yang sulit dipahami oleh siswa, dengan penjelasan guru lebih lanjut atau dengan tutorial sesama siswa.

b) Melakukan demonstrasi

Demonstrasi sebagai metode mengajar adalah bahwa seorang guru, atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta), atau seorang siswa memperlihatkan kepada seluruh kelas suatu proses, misalnya bekerjanya suatu mesin, cara membuat kue, dan sebagainya.

Metode demonstrasi adalah cara mengajar dimana seorang instruktur atau tim guru menunjukkan, memperlihatkan

sesuatu proses sehingga seluruh siswa dalam kelas dapat melihat, mengamati, mendengar mungkin meraba dan merasakan proses yang dipertunjukkan oleh guru tersebut.

Dengan demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Adapun penggunaan teknik demonstrasi mempunyai tujuan agar siswa mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu. Siswa akan lebih mengerti jika melakukan sendiri.

3) Menyediakan latihan terbimbing

Salah satu tahap penting dalam pembelajaran langsung adalah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “pelatihan terbimbing”. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/keterampilan pada situasi yang baru atau yang penuh tekanan. Beberapa prinsip yang dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam menerapkan dan melakukan pelatihan adalah seperti berikut :

- a) Tugasi siswa dengan melakukan latihan singkat dan bermakna.
- b) Berikan pelatihan sampai benar-benar menguasai konsep/keterampilan yang dipelajari.

- c) Hati-hati terhadap kelebihan dan kelemahan latihan berkelanjutan dan latihan terdistribusi.
 - d) Perhatikan tahap-tahap awal pelatihan.
- 4) Menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik
- Beberapa pedoman dalam memberikan umpan balik efektif yang patut dipertimbangkan oleh guru seperti berikut:
- a) Berikan umpan balik sesegara mungkin setelah latihan.
 - b) Upayakan agar umpan balik jelas dan spesifik.
 - c) Konsentrasi pada tingkah laku, dan bukan pada maksud.
 - d) Jaga umpan balik sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
 - e) Berikan pujian dan umpan balik pada kinerja yang benar.
 - f) Apabila memberikan umpan balik yang negatif, tunjukkan bagaimana melakukan dengan benar.
 - g) Bantulah siswa memusatkan perhatiannya pada “proses” dan bukan pada “hasil”.
 - h) Ajari siswa cara memberi umpan balik kepada dirinya sendiri, dan bagaimana menilai kinerjanya sendiri.
- 5) Memberikan kesempatan latihan mandiri

Kebanyakan latihan mandiri yang diberikan kepada siswa sebagai fase akhir pelajaran pada pembelajaran langsung adalah

pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah atau berlatih secara mandiri, merupakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan keterampilan baru yang diperolehnya secara mandiri. Tiga panduan umum latihan mandiri yang diberikan adalah sebagai pekerjaan rumah tersebut.

b. Ciri – ciri Model Pembelajaran Langsung

Dalam buku “Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas” oleh Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi mengemukakan Model Pembelajaran Langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian hasil belajar.
- 2) Fase atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Kardi dan Nur melalui Triyanto, M.Pd (2009: 41-42) menyatakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian belajar.

2. Sintaks/pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang diperlukan agar kegiatan tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Sedangkan menurut Roy Killen (1998: 2) ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

1. Transformasi dan keterampilan secara langsung.
2. Pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu.
3. Materi pembelajaran yang telah terstruktur.
4. Lingkungan belajar yang telah terstruktur.
5. Distruktur oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah transformasi dan keterampilan secara langsung, adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian hasil belajar, terdapat fase/pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran, serta sistem pengelolaan materi dan lingkungan yang terstruktur.

b. Tujuan Model Pembelajaran Langsung

Tujuan utama pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa. Beberapa temuan dalam teori perilaku diantaranya adalah pencapaian siswa yang dihubungkan dengan waktu yang digunakan oleh siswa dalam

belajar/tugas dan kecepatan siswa untuk berhasil dalam mengerjakan tugas sangat positif (Roy Killen, 1998: 2). Sedangkan Dalam buku “Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas” oleh Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi mengemukakan tujuan pembelajaran langsung adalah pengajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari langkah demi langkah.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran langsung adalah pengajaran langsung yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan deklaratif yang tersruktur dengan baik dan dapat dipelajari langkah demi langkah serta berorientasi pada pencapaian akademik.

2. Tinjauan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media pada dasarnya berasal dari kata *medius* (Latin), yang secara harfiah berarti “tengah“, “perantara“atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari penerima ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Menurut Marshall McLuhan (1994: 246) media adalah Suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya

mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sedangkan menurut Ariesto Rahardi (2003: 9) mengatakan bahwa media adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber dengan penerima pesan. Sedangkan menurut Briggs (1977: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain). Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) seperti dikutip oleh Arief S. Sadiman (2002: 6) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. (Gagne, 1970: 6).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan dengan berbagai jenis komponen dan dapat mempengaruhi orang lain sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sedemikian rupa untuk proses belajar.

b. Penggolongan Media

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, jenis media dibagi ke dalam:

1) Media Audio

Media Audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, *chart*, *jobsheet* dan cetakan. Adapula media *visual* yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) Media Audiovisual

Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media ini dibagi lagi ke dalam:

- a) Audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara dan cetak suara.
- b) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassete*.

Pembagian lain dari media ini adalah:

- a) Audiovisual Murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film video *cassete*.
- b) Audiovisual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slides proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Contoh lainnya adalah film strip suara dan cetak suara. (2006: 124).

Berdasarkan beberapa jenis media pembelajaran di atas, maka jenis media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah media visual yang hanya mengandalkan penglihatan seseorang sehingga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar oleh karena itu jenis media yang digunakan untuk penelitian ini adalah bentuk visual berupa media *real object*.

c. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Apabila akan menggunakan media pembelajaran dengan cara memanfaatkan media yang telah ada, guru dapat menjadikan kriteria berikut sebagai dasar acuan:

1. Apakah topik yang akan dibahas dalam media tersebut dapat menarik minat anak didik untuk belajar?
2. Apakah materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna bagi anak didik?
3. Apabila media itu sebagai sumber pembelajaran yang pokok, apakah isinya relevan dengan kurikulum yang berlaku?
4. Apakah materi yang disajikan otentik dan aktual, ataukah informasi yang sudah lama diketahui massa dan atau peristiwa yang telah lama terjadi?
5. Apakah fakta dan konsepnya terjamin kecermatannya atau ada suatu hal yang masih diragukan?
6. Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan belajar yang logis?

7. Apakah pandangannya obyektif dan tidak mengandung unsur propaganda atau hasutan terhadap anak didik?
8. Apakah narasi, gambar, efek, warna, dan sebagainya, memenuhi syarat standar kualitas teknis?
9. Apakah bobot penggunaan bahasa, simbol-simbol, dan ilustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berfikir anak didik?
10. Apakah sudah diuji validitasnya? (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2006: 130-131).

Ada beberapa kriteria lain untuk pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
3. Praktik, luwes dan bertahan
4. Guru terampil menggunakannya
5. Pengelompokan sasaran
6. Mutu teknik. (Ariesto R, 2003: 39-40).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kriteria dalam pemilihan media ini harus menarik minat belajar peserta didik, serta materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Persiapan mengajar merupakan hal yang utama agar tercipta proses pembelajaran yang efektif dan manajemen kelas yang baik. Persiapan mengajar baik dilakukan dengan merencanakan “Bagaimana” menggunakan bahan yang ada disekitar kita, yang dapat membantu siswa lebih mengerti apa yang mereka pelajari

- 1) Menetapkan atau memperhitungkan subyek dengan tepat;

artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan kemampuan peserta didik

- 2) Menyajikan media dengan tepat; artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu dan sarana yang ada.
- 3) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat; artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pembelajaran.

2. **Tinjauan Media *Real Object***

a. Pengertian Media *Real Object*

Pembelajaran yang efektif seringkali membutuhkan penyampaian pesan berupa pengalaman langsung, lengkap dan memiliki kesan yang mendalam, oleh karena itu belajar melalui media sangat penting diupayakan (Ekc Budi, 2000; 35). Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri (Yudhi Munadi, 2008: 8).

Media *Real Object* adalah objek yang sesungguhnya, atau benda model yang mirip sekali dengan benda nyatanya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam

mempelajari tugas yang menyangkut keterampilan psikomotor (Ronald H. Anderson, 1994: 181). Nana Sudjana dan ahmad Rivai (2002: 196), berpendapat bahwa benda-benda nyata dapat memeran pegangan penting dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar, misalnya pakaian kuli orang cina dapat dimanfaatkan dalam studi tentang cina sehingga dapat mengikat perhatian siswa.

Media benda nyata adalah benda yang sebenarnya yang dapat diamati secara langsung oleh panca indra dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. (<http://technoly13.Wordpress.com>).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa media *Real object* adalah media sesungguhnya yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera yang mempunyai peranan penting untuk memberikan pengalaman secara nyata, memperlancar proses belajar dan mengoptimalkan indera-indera para siswa terhadap suatu obyek tertentu.

b. Manfaat Media *Real Object*

Hamzah B. Uno (2007: 118), mengemukakan pemanfaatan media realita atau media benda jadi dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Menurut (<http://vickyoktrya.blogspot.com> diakses pada tanggal 2009.10.11), manfaat penggunaan media *real object* adalah sebagai berikut:

1) Menarik

Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual), terutama media visual yang menarik, dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

2) Lebih mudah diingat

Bentuk nyata, gambar , atau gambar bergerak akan lebih mudah diingat oleh para siswa. Apabila dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya berupa *text book*, para siswa akan sedikit kesulitan untuk mengingatnya.

3) Variatif

Karena jenisnya yang beragam, guru dapat menggunakan semua jenis media visual yang ada. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif, dan tidak membosankan bagi para peserta didiknya. Misalnya saja, dalam pelajaran matematika saat membahas tentang bangun ruang, guru dapat menggunakan semua media pembelajaran mulai dari gambar (berupa poster, hasil gambar pendidik sendiri, dan lain-lain), benda jadi (dengan membawa barang yang berbentuk bangun ruang) atau dengan membuat video gambar bergerak tentang bangun ruang.

4) Dapat melibatkan anak dalam menggunakannya

Maksudnya, apabila media pembelajaran visual yang digunakan adalah media pembelajaran non proyeksi, para siswa dapat dengan langsung menyentuh dan belajar menerangkannya juga. Misalnya, saat mempelajari anatomi tubuh dalam pelajaran biologi, siswa dapat diminta maju ke depan, melihat model anatomi lebih dekat, dan diminta untuk menunjukkan satu bagian yang diminta oleh gurunya.

Pemanfaatan media benda nyata ini mengacu pada taksonomi menurut Briggs (Arief S. Sadiman, 2006: 23) mengarah pada karakteristik menurut stimulus yang dapat ditimbulkannya dari media yaitu kesesuaian media dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan dan transmisinya.

c. Kelebihan Media *Real Object*

Menurut Mulyani Sumatri dan Johar Permana (1999: 202) kelebihan media *real object*/ media benda nyata yaitu:

- 1) Benda nyata memberi pengalaman yang sangat berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya.
- 2) Benda nyata memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit dilupakan.
- 3) Pengalaman yang nyata dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap hidup dan kehidupan.

- 4) Benda nyata/model dapat dikumpulkan dan dicari.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kelebihan media *Real Object* dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Siswa dapat mengetahui tahapan pembuatan suatu benda secara jelas dan runtut.
- 2) Dapat membantu siswa untuk mengingat dan memahami materi secara konkret.
- 3) Dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, karena bentuknya dapat dibuat secara menarik sehingga dapat membangkitkan perhatian siswa untuk memahami suatu materi dengan baik.
- 4) Melatih siswa untuk belajar aktif dan mandiri sebab dengan media ini dapat melibatkan siswa secara langsung untuk menggunakannya.

d. Kekurangan Media *Real Object*

Kekurangan media *real object*/ media benda nyata ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media benda nyata yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran (Arief Sadiman dkk, 2003: 82). Menurut taksonomi Briggs media benda nyata/jadi tidak sesuai untuk menghasilkan respons, tidak dapat digunakan dengan persyaratan waktu, tidak sesuai untuk kesederhanaan dan ketersediaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kekurangan media benda nyata yakni membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit dalam pengadaannya, tidak dapat digunakan untuk siswa dalam jumlah yang besar yakni lebih dari 30 siswa.

3. Tinjauan Pencapaian Kompetensi

a. Pengertian Kompetensi

Kata kompetensi biasa diartikan sebagai kecakapan yang memadai untuk melakukan tugas/memiliki keterampilan dan kecakapan yang disyaratkan. Menurut ahli, kompetensi merupakan seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugasnya di bidang tertentu. Sedangkan Hilgard & Bower pada tahun 1975 dalam bukunya *Teoris of Learning* (Purwanto, 2003: 85) mengatakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan berupa respon bawaan, kematangan atau keadaan sesaat seseorang.

Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para siswa pada tahap pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Martinis Yamin, 2009:126). Menurut Dewi Padmo, dkk (2004:126), kompetensi adalah pernyataan yang menggambarkan penampilan

suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur.

Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kebiasaan berpikir dan bertindak secara konsisten dan terus menerus dapat memungkinkan seseorang untuk menjadi kompeten, dalam arti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu” (Depdiknas, 2002:2).

Menurut E. Mulyasa (2006:39), kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dalam arti lain kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu terkait pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diukur dan diamati.

b. Pencapaian Kompetensi

Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai, sebagai wujud dari hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Siswa perlu mengetahui tujuan belajar dan tingkat-tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian secara eksplisit, dikembangkan

berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dan memiliki kontribusi terhadap kompetensi-kompetensi yang sedang dipelajari.

Adapun yang dimaksud pencapaian kompetensi menurut Putrohari (2009: 10) yaitu :

“Pencapaian kompetensi adalah pengetahuan, pengertian dan keterampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus. Kita mengartikan pengetahuan sebagai bagian tertentu dari informasi. Pengertian mempunyai implikasi kemampuan mengekspresikan pengetahuan ini ke berbagai cara, melihat hubungan dengan pengetahuan lain dan dapat mengaplikasikannya kesituasi baru, contoh dan masalah, keterampilan kita artikan mengetahui bagian mengerjakan sesuatu”.

Lebih lanjut Putrohari mengemukakan alasan perlu dilakukannya pengukuran pencapaian kompetensi yaitu :

“Untuk menggambarkan pengetahuan dan keterampilan siswa atau sebagai dasar untuk mengambil keputusan. Fungsi penting pada tes pencapaian adalah memberi umpan balik dengan mempertimbangkan efektifitas pembelajaran, pengetahuan pada performance siswa, membantu guru untuk mengevaluasi pembelajaran mereka dengan menunjuk area dimana pembelajaran telah efektif dan area dimana siswa belum menguasai. Informasi ini dapat digunakan untuk merencanakan pembelajaran selanjutnya dan memberi nasehat untuk metode pembelajaran alternatif, selain sebagai umpan balik alasan mengukur pencapaian adalah untuk memberi motivasi, menentukan peringkat, profesiensi adalah memberikan sertifikat bahwa siswa telah mencapai tingkat kemampuan minimal dalam suatu bidang tertentu”.

Penilaian berbasis kompetensi harus ditunjukan untuk mengetahui tercapai tidaknya kompetensi dasar yang telah ditetapkan sehingga dapat diketahui tingkat penguasaan materi standar kompetensi oleh peserta didik (Martinis Yamin, 2007: 199). Oleh karena itu penilaian pembelajaran keterampilan tidak hanya pada hasil atau produk keterampilan yang dibuat saja, tetapi juga serangkaian proses pembuatannya karena dalam pembelajaran keterampilan

kompetensi dasar meliputi seluruh aspek kegiatan, produksi dan refleksi.

Benyamin Bloom yang dikutip Sri Wening (1996: 8-10) mengemukakan secara garis besar membagi kompetensi belajar menjadi 3 ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tingkah laku pada ranah kognitif bersifat implisit artinya sangat sulit untuk mencapai satu tahap tanpa melalui tahap sebelumnya.
 - a) Pengetahuan menurut Bloom adalah tahapan yang sederhana yang menjelaskan seorang siswa untuk menjawab pertanyaan dengan pemanggilan kembali atas memori yang telah dihafal sebelumnya. Memorisasi dapat menyangkut masalah batasan, fakta, aturan, urutan, prosedur, prinsip dan generalisasi.
 - b) Pemahaman adalah tahap kedua yang menunjukkan seorang siswa untuk mengekspresikan suatu prinsip atau konsep dengan kalimatnya sendiri, memberi contoh atas suatu prinsip atau konsep, implikasi atau konsekuensi.
 - c) Penerapan adalah suatu tahap aplikasi atau konsep pada situasi yang baru, penggunaan rumus pada matematika, fisika dan sebagainya.
 - d) Analisa adalah tahap keempat yaitu kemampuan siswa untuk menjabarkan informasi menjadi bagian-bagian pokok, menemukan asumsi, membedakan fakta dengan opini, meliputi hubungan sebab akibat, merumuskan *style* suatu karya tulis dan sebagainya.
 - e) Sintesis bertolak belakang dengan analisa adalah kemampuan siswa untuk membuat komposisi, menyiapkan karangan, menyusun hipotesis dan sintesa pengetahuan. Dalam tahap kelima ini, siswa diharapkan memiliki perspektif wawasan yang luas.
 - f) Evaluasi adalah tahap yang paling kompleks dalam kognitif yang melibatkan pemberian *value judgment* dari data dalam bentuk kesimpulan. Dalam tahap ini siswa mengevaluasi informasi berdasarkan kriteria konsistensi. Kesulitan terbesar

justru dipihak guru dalam menguji kembali, apakah proses evaluasi yang dilakukan oleh siswa telah memenuhi syarat atau belum.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif dapat dikategorikan menjadi 6 yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi yang harus dilakukan bertahap sesuai urutannya karena tingkah laku pada ranah kognitif bersifat implisit.

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yakni kesediaan menerima, memberi tanggapan, penilaian, organisasi dan karakterisasi.
 - a) Kesediaan untuk menerima atau menolak adalah tahap pertama siswa menjadi sensitif pada suatu rangsangan. Kategori kesediaan dapat diurutkan memberi perhatian, menerima dan memberi perhatian yang agak terpilih (terseleksi).
 - b) Memberi tanggapan adalah memberi ekspresi atas suatu rangsangan. Ekspresi yang diberikan secara bertingkat dan karena unsur pengawasan, tanpa pengawasan dan bahkan secara sukarela.
 - c) Menilai adalah tahap ketiga dari afektif, dapat dipilahkan antara kesediaan memberi penilaian dengan komitmen yang masih bersifat tentatif terhadap suatu individu, fenomena ataupun kepercayaan tertentu. Tahap yang lebih dari sekedar penilaian adalah penilaian dengan penekanan komitmen ataupun ikatan moral.
 - d) Organisasi adalah bentukan satu sistem nilai yang disusun dari interrealisasi dan prioritas dari sedemikian banyak nilai yang ada. Pembentukan kearah satu sistem nilai melalui suatu proses konsepsionalisasi sistem nilai terpilih yang kemudian dilanjutkan mengorganisasiannya kedalam sistem tersebut.
 - e) Karakterisasi dengan satu nilai adalah secara sadar peserta didik mengetahui siapa dia, dimana dia berada dan bagaimana dia harus bersikap. Peserta didik yang sudah sampai tahap ini, sikap yang dibentuk sudah menjadi filosofi kehidupannya. Konsisten dalam kata, perbuatan dan sikap.

Menurut Mimin Haryati (2007: 38) yang termasuk karakterisasi ranah afektif yang penting yaitu:

- a) Sikap yaitu suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif suatu objek, situasi, konsep dan orang lain. Sikap disini adalah sikap peserta didik terhadap sekolah dan mata ajar. Yang termasuk sikap peserta didik yaitu: keterbukaan, ketekunan belajar, kerajinan, tenggang rasa, kedisiplinan, kerjasama, kejujuran, ketelitian, kepedulian dan tanggung jawab.
- b) Minat adalah suatu disposisi yang terorganisasikan melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh obyek khusus, aktivitas, pemahaman dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pncapaian.
- c) Konsep diri yaitu evaluasi yang dilakukan individu bersangkutan terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya. Arah konsep diri bisa positif bisa juga negatif.
- d) Nilai yaitu suatu objek, aktivitas atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap dan kepuasan.
- e) Moral yaitu tata cara, adat kebiasaan sosial yang dianggap permanen sifatnya bagi ketertiban dan kesejahteraan masyarakat. Moral menyinggung akhlaq, tingkahlaku, karakter seseorang atau kelompok yang berperilaku pantas, baik dan sesuai dengan hukum yang berlaku.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ranah afektif yang berkenaan dengan sikap terdiri dari a) Kesiediaan menerima atau menolak adalah tahap pertama siswa menjadi sensitif pada suatu rangsangan, b) Memberi tanggapan adalah memberi ekspresi atas suatu rangsangan, c) Menilai adalah dapat dipilahkan antara kesiediaan memberi penilaian dengan komitmen yang masih bersifat tentatif terhadap suatu individu, d) Organisasi adalah bentukan satu sistem nilai yang disusun dari interrealisasi dan prioritas dari nilai yang ada, e) Karakterisasi adalah secara sadar siswa mengetahui siapa, dimana dan bagaimana dia harus bersikap.

Menurut perkembangannya ranah penilaian afektif yang diterapkan di sekolah saat ini adalah penanaman nilai pendidikan budaya dan karakter. Menurut A.M. Supranto, budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berfikir, nilai, moral, norma dan keyakinan manusia yang dihasilkan atau merupakan produk masyarakat. Karakter adalah tabiat, watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dan hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakininya dan digunakannya sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap dan bertindak. Fungsi dari penerapan nilai pendidikan dan budaya dan karakter bangsa adalah pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi perilaku yang baik bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa. Berdasarkan Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa meliputi:

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| a) Religus | j) Semangat kebangsaan |
| b) Jujur | k) Cinta tanah air |
| c) Toleransi | l) Menghargai prestasi |
| d) Disiplin | m) Bersahabat/ Komunikatif |
| e) Kerja keras | n) Cinta damai |
| f) Kreatif | o) Gemar membaca |
| g) Mandiri | p) Peduli lingkungan |
| h) Demokratis | q) Peduli sosial |
| i) Rasa ingin tahu | r) Tanggung jawab |

Penilaian sikap atau karakter pada pembelajaran *patchwork* dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi.

3) Ranah psikomotor berkenaan dengan kompetensi belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

- a) Gerak reflek terjadi akibat rangsangan tertentu dari luar dirinya, ataupun atas perintah dari diri sendiri. Banyak jenis gerakan reflek, ada yang bersifat terpotong-potong (segmental), terintegrasi (tersegmental) dan suprasegmental (respon terhadap rangsangan).
- b) Gerak dasar adalah gerak otot yang bersifat mempertahankan aktivitas kehidupan manusia, misalnya berjalan, merangkak, meloncat dan sebagainya, gerak dinamis yang memerlukan modifikasi karena lingkungan serta gerak terkoordinasi, misalnya menggambar dan sebagainya.
- c) Kemampuan perseptual adalah kombinasi kemampuan kognitif dan motorik, berawal dari perhatian dirinya, perhatian diri terhadap lingkungan diskriminasi visual (membedakan bentuk dan detail), memori visual, diskriminasi latar belakang dengan figur sampai aktivitas yang terkoordinasi.
- d) Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan *skill* yang lebih tinggi. Kemampuan fisik dapat berwujud ketahanan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.
- e) Gerak *skill* (terampil) adalah gerak yang dibentuk melalui belajar, dari gerak yang sederhana, gerak gabungan dan gerak terpadu. Olahraga, tari dan gerak rekreatif termasuk gerak *skill*.
- f) Komunikasi *nondiscursive* sebagai tahap tertinggi adalah gerak komunikasi yang syarat arti baik ekspresi muka postur dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dijelaskan bahwa ranah psikomotor merupakan kompetensi belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor terdiri dari gerak

reflek, gerak dasar, kemampuan perceptual, kemampuan fisik, gerak *skill* (terampil) dan komunikasi *nondiscursive* sebagai tahap tertinggi.

c. Komponen-komponen yang Mempengaruhi Kompetensi Belajar

Menurut Sugihartono (2007: 114) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa yaitu:

- 1) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan.
- 2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama, misalnya suatu masalah dapat diselesaikan dengan berbagai cara.
- 3) Mengintegrasikan belajar dengan situasi yang realistis dan relevan dengan melihatkan pengalaman yang konkrit, misalnya untuk memahami konsep siswa melalui kenyataan kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya tranmisi sosial yaitu terjadinya intraksi dan kerjasama seseorang dengan orang lain atau dengan lingkungannya, misalnya intraksi dan kerjasama antar siswa, guru dan siswa-siswa.
- 5) Menggunakan berbagai metode sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 6) Memanfaatkan berbagai media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 7) Melibatkan secara emosional dan sosial sehingga siswa menjadi menarik dan mau belajar.

Depdiknas (2002) mengemukakan bahwa kompetensi sebaiknya memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal.

-)2 Berorientasi pada hasil belajar dan keberagaman.
-)3 Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan.

Sudjana (2005: 57) mengemukakan bahwa komponen-komponen yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran meliputi:

- 1) Komponen tujuan instruksional, yang meliputi aspek-aspek ruang lingkup tujuan, reabilitas tujuan yang terkandung di dalamnya, rumusan tujuan, tingkat kesulitan pencapaian tujuan, kesesuaian dengan kemampuan siswa, jumlah dan waktu yang tersedia untuk mencapainya, kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, keterlaksanaannya dalam pembelajaran.
- 2) Komponen bahan/metode pengajaran yang meliputi ruang lingkupnya, kesesuaian dengan tujuan, tingkat kesulitan bahan, kemudahan untuk memperoleh dan mempelajarinya, daya gunanya bagi siswa, keterlaksanaan sesuai waktu yang tersedia, sumber-sumber untuk mempelajarinya, kesinambungan bahan, relevansi bahan dengan kebutuhan siswa, prasyarat mempelajarinya.
- 3) Komponen siswa, yang meliputi kemampuan prasyarat, minat, perhatian, motivasi, sikap, cara belajar, kebiasaan belajar, kesulitan belajar, fasilitas yang dimiliki, hubungan sosial dengan teman sekelas, masalah belajar yang dihadapi, karakteristik dan kepribadian, kebutuhan belajar, identitas siswa dan keluarganya yang erat kaitannya dengan pendidikan sekolah.
- 4) Komponen guru yang meliputi penguasaan pelajaran, keterampilan mengajar, sikap keguruan, pengalaman mengajar, cara mengajar, cara menilai, kemauan dan mengembangkan profesinya, keterampilan berkomunikasi, kepribadian, kemauan dan kemampuan memberikan bantuan dan bimbingan kepada siswa, hubungan dengan siswa dan rekan sejawatnya, penampilan diri dan keterampilan lain yang diperlukan.
- 5) Komponen media, yang meliputi jenis media, daya guna, kemudahan pengadaannya, kelengkapannya, manfaatnya bagi siswa dan guru, cara menggunakannya.
- 6) Komponen penilaian yang meliputi jenis alat penilaian yang digunakan, isi dan rumusan pertanyaan, pemeriksaan dan interpretasinya, sistem penilaian yang digunakan, pelaksanaan penilaian, tindak lanjut hasil penilaian, tingkat kesulitan soal, validasi dan reliabilitas penilaian, daya pembeda, frekuensi dan perencanaan penilaian.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian kompetensi belajar siswa yaitu: tujuan pembelajaran, bahan atau metode pengajaran, kondisi siswa dan kegiatan belajarnya, kondisi guru dan kegiatan mengajarnya, media atau alat pengajaran yang digunakan, teknik dan cara pelaksanaan penilaian.

d. Teknik Penilaian

1) Penilaian Skoring

Penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi-rendahnya atau baik-buruknya aspek tertentu (Sugihartono, 2007: 130). Semua usaha membandingkan hasil pengukuran terhadap suatu bahan pembanding atau patokan atau norma disebut penilaian. Skor adalah kuantitas yang diperoleh dari suatu pengukuran sifat suatu obyek (Masidjo, 1997: 14). Kuantitas sifat suatu objek yang merupakan hasil dari kegiatan pengukuran dari suatu objek, dibedakan menjadi dua yaitu kuantitas kontinyu dan kuantitas nominal. Kuantitas yang digunakan untuk mengukur kompetensi siswa dari suatu mata pelajaran adalah kuantitas kontinyu. Kuantitas kontinyu merupakan hasil suatu pengukuran kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork* yang diatur dalam suatu sistem yang disebut skala atau kelas interval.

Skala atau kelas interval adalah suatu pengukuran kuantitas kontinyu dalam suatu sistem sehingga tampak perbedaan lebih dan kurang. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas.

Acuan penilaian yang digunakan dalam pencapaian kompetensi pembelajaran *patchwork* adalah penilaian acuan patokan (PAP), karena penentuan nilai kompetensi yang diberikan kepada siswa berdasarkan standar mutlak artinya pemberian nilai pada siswa dilaksanakan dengan membandingkan antara skor hasil tes masing-masing individu dengan skor ideal. Tinggi rendahnya atau besar kecilnya nilai yang diberikan kepada individu mutlak ditentukan oleh besar kecilnya atau tinggi rendahnya skor yang dapat dicapai oleh masing-masing peserta didik. (Sri Wening, 1996:10).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dijelaskan bahwa penilaian skoring merupakan kuantitas yang diperoleh untuk membandingkan hasil pengukuran terhadap suatu bahan pembanding dengan menggunakan patokan tertentu.

2) Penilaian Unjuk Kerja

Depdiknas (2006: 95) mengemukakan bahwa penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Langkah-langkah kerja yang diharapkan dapat dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi.
- b) Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut.
- c) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- d) Upaya kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak sehingga semua dapat diamati.
- e) Kemampuan yang akan dinilai diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati

Penilaian hasil kerja atau penilaian produk adalah penilaian kepada siswa dalam mengontrol proses dan memanfaatkan/menggunakan bahan untuk menghasilkan, kerja praktek atau kualitas estetik dari sesuatu yang mereka produk, misalnya menggambar, kerajinan dan lain-lain (Masnur Muslich, 2007: 115). Penilaian unjuk kerja yang terdiri dari persiapan, proses dan hasil masing-masing dapat dilakukan bobot skornya.

Berdasarkan ketuntasan belajar praktek pada mata pelajaran keterampilan dalam KTSP MTs Muhammadiyah Bantul dijelaskan bahwa ketuntasan dalam penilaian unjuk kerja dilihat dari setiap indikator yang dikembangkan sebagai suatu pencapaian hasil belajar dari suatu kompetensi. Sekolah menentukan kriteria dalam penilaian unjuk kerja yaitu melihat dari indikator persiapan, proses pembuatan dan hasil yang didapatkan oleh masing-masing siswa sebagai target pencapaian kompetensi dengan mempertimbangkan kemampuan rata-rata siswa serta kemampuan sumber daya pendukung dalam

penyelenggaraan pembelajaran. Ketentuan dalam penilaian peraktek dapat dijabarkan sebagai berikut:

(1) Persiapan

Siswa menyiapkan alat dan bahan yang meliputi: pensil, penggaris, penghapus, kertas karton, kertas roti, gunting kain, gunting kertas, gunting benang, jarum tangan, jarum pentul, benang, pita ukur, lem, kain lurik, kain vuring, dan busa pelapis.

(2) Proses

Dalam proses membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* hal yang akan dinilai meliputi: persiapan pola, penataan pola, penggabungan potongan bahan, pelapisan, penindasan, penyelesaian, dan ketepatan waktu.

(3) Hasil

Adapun kriteria untuk penilaian hasil membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* yaitu: kesesuaian dengan desain, ketepatan sambungan, ketepatan ukuran, kerapian penyelesaian dan tampilan keseluruhan

Dari pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa untuk menilai hasil unjuk kerja membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* ada beberapa acuan atau indikator penilaian praktek yang harus diperhatikan yaitu a) Persiapan, b) Proses dan c) Hasil membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*.

e. Kriteria Ketuntasan

Kriteria Ketuntasan sesuai dengan pelaksanaan Standar isi yang menyangkut masalah standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006, setiap sekolah dipandang perlu untuk menentukan Standar Ketuntasan Minimal, sesuai dengan keadaan sekolah dimana sekolah itu berada.

Sesuai dengan petunjuk yang diterapkan oleh BSNP, maka ada beberapa rambu-rambu yang harus diamati sebelum ditetapkan KKM di sekolah yaitu: KKM ditetapkan diawal tahun pelajaran, KKM ditetapkan oleh forum guru mata pelajaran, KKM dinyatakan dalam bentuk persentase berkisaran antara 0-100 atau rentang nilai yang sudah ditetapkan, kriteria ditetapkan untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75%, sekolah dapat menetapkan KKM dibawah kriteria ideal sesuai kondisi sekolah, dalam menentukan KKM haruslah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik dan kompleksitas indikator serta kemampuan sumber daya pendukung.

Adapun kriteria penetapan kriteria ketuntasan yang dilaksanakan pada mata pelajaran keterampilan di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul adalah 70. Apabila siswa belum mencapai nilai 70, maka siswa tersebut belum dinyatakan tuntas dan siswa harus diberikan perbaikan atau remedial.

Sedangkan menurut Djemari Mardapi (2008: 61), ketuntasan belajar diartikan sebagai pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan untuk setiap unit bahan pelajaran baik secara perorangan maupun secara kelompok. Standar kompetensi lulusan yaitu: 1) kemampuan minimal yang harus dimiliki lulusan suatu satuan pendidikan yang mencakup pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor), 2) sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan, 3) kompetensi seluruh mata pelajaran atau kelompok pelajaran, 4) untuk mata pelajaran bahasa menekankan pada kemampuan membaca dan menulis yang sesuai dengan jenjang pendidikan.

Dimensi pada tiap indikator dikatakan efektif apabila adanya ketercapaian ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran yang ditempuh, yang ditunjukkan oleh lebih dari 90% siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar jika mencapai standar yang minimal yang ditetapkan oleh sekolah.

4. **Tinjauan Kerajinan *Patchwork***

a. Pengertian *Patchwork*

Patchwork merupakan salah satu seni mengolah kain dengan cara menggabungkan potongan-potongan kain sehingga menghasilkan desain yang diinginkan. Menurut Judy lynn graef dan Jon Buescher strom (1976) *patchwork* merupakan hasil terakhir dari penggabungan dari potongan-potongan kecil kain atau perca secara

bersama untuk membuat suatu desain. Potongan-potongan tersebut biasanya berupa kotak, segitiga, atau bentuk diamond (berlian), kecuali lingkaran, dan potongan-potongan bentuk tidak beraturan menghasilkan desain-desain yang sangat menarik juga. *Patchwork* adalah seni menyusun dan menggabungkan kain perca aneka warna dan motif mengikuti pola berulang dengan cara dijahit tindas/*quilting* (Stephanie R.S. Tjahjadi, 2007: 4).

Patchwork atau “*pieced work*” adalah bentuk jahitan jarum yang menjahit potongan-potongan kain ke desain yang lebih lebar. *Patchwork* adalah gabungan dari potongan-potongan kain untuk membentuk unit kain yang lebih besar. Karakteristik yang paling menarik dari setiap *patchwork* adalah desain yang menghasilkan potongan-potongan kain bergabung (<http://en.wikipedia.org>).

Jenis yang paling mudah untuk memahami *patchwork* adalah satu bentuk *patchwork*, dimana semua potongan bentuk dan ukuran sama. Satu *patchwork* dapat memiliki daya tarik yang besar dalam satu warna, dua atau lebih, warna-warna yang diatur, dapat menghasilkan desain yang menarik secara keseluruhan (Reader’s digest, 1979: 208).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa *patchwork* adalah seni keterampilan dalam menyusun dan menggabungkan potongan-potongan kain atau perca aneka warna

dan motif mengikuti pola dengan cara dijahit tangan atau mesin sehingga menghasilkan suatu desain.

Pemanfaatan sisa-sisa kain atau yang biasa disebut dengan kain perca merupakan suatu langkah yang kreatif dan inovatif. Selama ini kain perca seringkali hanya dibuang dan kemudian di bakar. Akibat dari pembakaran ini dapat menimbulkan polusi udara, apabila dipendam di tanah tidak bias terurai dengan cepat sehingga dapat mengganggu keseimbangan alam atau lingkungan sekitar.

Produk dari seni perca ini digemari oleh semua orang mulai dari anak-anak remaja dan orangtua. Karena pembuatannya yang mudah dan tidak membutuhkan banyak biaya, Pengerjaannya pun bias dengan jahit tangan saja, tidak harus dengan mesin jahit, namun dalam pembuatannya memerlukan keuletan, ketelitian dan kesabaran, sehingga dapat diterapkan di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.

a) Kriteria Alat

Untuk membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* terlebih dahulu harus mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.. Peralatan yang digunakan untuk membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* diantaranya adalah kertas karton, kertas roti/minyak, pensil, penghapus, penggaris, pita ukur, gunting kain, gunting benang, gunting kertas, jarum pentul, jarum tangan, benang, dan lem.

b) Kriteria bahan

Sebelum membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* terlebih dahulu mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, diantaranya adalah kain yang mempunyai ciri tenunan rapat, busa pelapis dan vuring.

c) Kriteria Benang

Untuk membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*, diperlukan benang untuk menyambung potongan-potongan bahan dan untuk membuat tusuk hias untuk menindas. Dalam pembuatan sampul buku dengan teknik *patchwork* benang yang digunakan adalah benang jahit untuk menyambung potongan, dan benang sulam untuk membuat tusuk hias yang berfungsi untuk menindas jahitan pada tiap potongan *patchwork*.

d) Kriteria Tusuk Hias

Untuk membuat hiasan pada sampul buku dengan teknik *patchwork* perlu diberi tambahan tusuk hias, banyak sekali macam-macam tusuk hias namun dalam pembuatan sampul buku dengan teknik *patchwork*, tusuk hias yang digunakan adalah tusuk tikam jejak, ini berfungsi selain untuk menindas tiap sambungan *patchwork* juga berfungsi untuk memperindah penampilan sampul buku dengan teknik *patchwork*.

b. Proses Penggabungan

Setelah lembaran kain perca dibuat berdasarkan motif pola tertentu, biasanya hasilnya berupa blok, lakukan proses *quilting* pada

blok tersebut. *Quilting* adalah teknik jahit tindas, teknik ini dilakukan setelah menyisipkan sejenis busa diantara lembaran yang terdiri dari potongan – potongan kain dan lembaran kain lain yang memiliki ukuran yang sama. Hasilnya akan lebih rapi dan memiliki ketebalan yang memberikan keindahan dan keunikan tersendiri. Lembaran *patchwork* yang di *quilt* akan terdiri dari lima bagian secara berikut adalah sebagai berikut:

1) *Block*

Adalah potongan kain berbentuk bujur sangkar yang digunakan sebagai kain latar untuk menempel aplikasi atau kain perca.

2) *Shashing*

Adalah potongan kain berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk menyambung *block* yang satu dengan *block* yang lainnya. *Shashing* juga dapat divariasikan dengan menambahkan potongan kain yang berbeda warna dan corak. Variasi *shashing* yang berbentuk bujur sangkar pada setiap *block* biasa disebut *corner square*.

3) *Border*

Adalah potongan kain yang mengelilingi seluruh bagian *block* yang telah disambung dengan *shashing*. Setelah diberi *border*, hasil keseluruhan ini disebut sebagai lapisan pertama atau *quilt top*.

4) *Batting*

Adalah busa lapis/*spun cordoray* untuk pelapis *quilt* yang diletakkan pada lapisan kedua, tepat dibawah *quilt top* dan *backing*.

5) *Backing*

Adalah kain lapis bawah paling akhir dan memiliki ukuran sama dengan *quilt top* yang diletakkan di bawah *batting*.

6) *Binding*

Adalah lipatan *backing* atau kain panjang yang menutupi penyelesaian akhir *quilt*.

c. Teknik dan Komposisi Potongan Kain Pada Kerajinan *Patchwork*

Ada tiga susunan tradisional yang digunakan untuk menyusun *patchwork* atas komposisi potongan berdasarkan pengaturan warna dan bentuk.

1) Blok

Patchwork blok adalah potongan persegi-persegi yang terdiri dari bentuk yang diwarnai yang mengulang bentuk-bentuk tertentu untuk menghasilkan pola-pola dengan persegi-persegi atau blok, dengan kata lain terang dan gelap, atau warna-warna yang kontras. Blok-blok dapat mengulang semua pola yang sama, atau blok-blok dapat

terdiri dari beberapa pola-pola yang berbeda. *Patchwork* blok biasanya berukuran 8"-10", persegi-persegi tersebut dijahit menjadi satu dalam susunan baris untuk membuat komposisi yang lebih besar. Seringkali potongan-potongan dari bahan kontras membentuk corak geometris untuk memisahkan *patchwork* blok satu sama lain. Beberapa *patchwork* blok yang umum dikenal adalah *log cabin*, *drunkard's Path*, *Bears paw*, *Tulip* dan *nine patch*.

2) Overall

Desain *patchwork* overall dipotong secara terus menerus, bentuk-bentuk geometris dijahit menjadi satu membentuk sebuah motif acak yang lebih lebar atau desain yang sudah tersusun. Bentuk atau potongan yang berwarna dapat dipotong secara acak atau mengikuti aturan untuk menciptakan efek tertentu sebagai contoh nilai terang ke gelap atau efek-efek papan main alam. Nama-nama seperti *hit or miss*, *Clamshell* dan *Sturburst* dikenal sebagai susunan *patchwork* overall.

3) Potongan Strip

Memotong perca termasuk menjahit menjadi satu potongan-potongan bahan dalam mengulang pola-pola menjadi perca yang panjang dan kemudian menggabungkan perca-perca tersebut secara memanjang. Perca-perca

patchwork dapat diganti dengan perca-perca warna yang kontras atau berbeda-beda. Jahitan *patchwork* yang umum adalah pola/motif *Flying Geese Pattern* (<http://en.wikipedia.org/wiki/patchwork>).

d. Cara Membuat Sampul Buku dengan Teknik *Patchwork*

Langkah-langkah membuat sampul buku kerajinan *patchwork*:

1) Persiapan

- a) Menyiapkan desain dan ukuran
- b) Menyiapkan alat diantaranya adalah kertas karton, kertas roti/transparan, pensil, penggaris, penghapus, pita ukur, gunting kain, gunting kertas, gunting benang, jarum tangan, jarum pentul, benang jahit, benang sulam dan lem.
- c) Menyiapkan bahan diantaranya adalah kain lurik, kain vuring, kain perca dan busa pelapis/*spon cordoray*.

2) Pelaksanaan

a) Membuat pola

Membuat pola sesuai dengan desain dengan ukuran yang tepat.

b) Menggunting pola

Pola yang sudah dibuat kemudian digunting.

c) Meletakkan pola di atas bahan

Pola yang sudah digunting diletakkan di atas bahan sesuai desain untuk warna dan motifnya kemudian semat dengan jarum pentul dan ditambah kelebihan jahitan 1 cm.

- d) Menggunting bahan sesuai pola

Pola yang sudah diletakkan diatas bahan kemudian dipotong menurut polanya.

- e) Menggabungkan potongan bahan

Bahan yang sudah dipotong kemudian digabungkan sesuai dengan urutan desain.

- f) Melapisi dengan busa pelapis/*spoon cordoray (batting)*

Jika potongan-potongan yang sudah di potong menjadi lembaran kain kemudian dilapisi dengan busa pelapis.

- g) Melapisi dengan vuring (*backing*).

Setelah dilapisi busa pelapis selanjutnya dilapisi dengan vuring agar busa pelapis tidak terlihat dan rapi.

- h) Membuat hiasan bunga dengan kain

- i) Bunga yang sudah jadi dipasangkan di sampul buku dengan kancing

3) Penyelesaian

- a) Merompok tepi sampul buku (*binding*)

- b) Menindas potongan *patchwork* dengan tusuk tikam jejak

e. Benda-benda yang Dibuat dengan Teknik *Patchwork*

Kerajinan *patchwork* dapat diwujudkan dalam bentuk benda. *Patchwork* paling sering digunakan untuk membuat *quilt*, yaitu jahitan dua lembar kain yang diantaranya disisipkan busa lapis. Tetapi kerajinan *patchwork* dapat dibuat untuk bed cover, tas, hiasan dinding,

sarung bantal, sajadah, busana dan benda apa saja yang terbuat dari kain.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada deskripsi teoritis saja, tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukkan walaupun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama tetapi hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Agustini yang berjudul “Implementasi Materi Ajar Membuat Tempat Pensil Dengan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Jobsheet* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Purworejo ” menunjukkan bahwa pada implementasi materi ajar membuat tempat pensil dengan model pembelajaran langsung berbantuan media *jobsheet* diperoleh kesimpulan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung baik dengan rata- rata prosentase sebesar 82,62%. Selain itu dari 60 siswa yang mengikuti tes, empat di antaranya tidak tuntas belajarnya sedangkan 56 siswa lainnya tuntas belajarnya, hal ini berarti pembelajaran yang dilakukan telah mencapai ketuntasan klasikal atau sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu 75%. Sedangkan respon siswa sangat baik terhadap implementasi model pembelajaran langsung dengan pendekatan kontekstual yang ditunjukkan dari nilai rata-rata respon positif/setuju yaitu 91,7%.

Pada pembahasan hasil skripsi yang dilakukan dilakukan oleh Nana Diana yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Aljabar kelas VIII SMP

Muhammadiyah 1 Malang” menunjukkan bahwa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran langsung dengan pendekatan kontekstual pada pokok bahasan penghitungan bentuk aljabar, diperoleh kesimpulan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung baik dengan rata-rata persentase sebesar 75,69%. Selain itu dari 37 siswa yang mengikuti tes lima diantaranya tidak tuntas belajarnya sedangkan 32 siswa lainnya tuntas belajarnya, hal ini berarti pembelajaran yang dilakukan telah mencapai ketuntasan klasikal atau sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu 65%. Sedangkan respon siswa sangat baik terhadap implementasi model pembelajaran langsung dengan pendekatan kontekstual yang ditunjukkan dari nilai rata-rata respon positif/setuju yaitu 77,7% dan sesuai dengan kriteria yaitu 80% -100%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurwidyaningsih yang berjudul “studi tentang pelaksanaan model pembelajaran langsung menghias bandana dengan teknik sulaman *bourci* di SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta” termasuk pada kategori baik dengan harga rerata (M_i) sebesar 63,47, median (M_e) 64,00, Modus (M_o) 65,00, dan standar deviasi (SD) 5,2444. Diketahui 25 dari 65 (38,46%) siswa termasuk dalam kategori sangat baik, 38 dari 65 (58,46%) siswa termasuk dalam kategori baik, sedangkan 2 dari 65 (3,07%) siswa termasuk kategori cukup baik. Dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori tidak baik. Dengan demikian 38 dari 65 siswa (58,46%) menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya guru telah melakukan persiapan pembelajaran dan sudah menggunakan metode pembelajaran dengan baik, hanya saja belum memanfaatkan media yang sempurna dalam

hal ini guru belum menggunakan media jobseheet yang memuat contoh-contoh gambar yang menarik dan gambar teknik pengerjaannya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dijelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, serta penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran memiliki pengaruh yang baik terhadap pencapaian kompetensi. Walaupun sudah didapatkan hasil penelitian tersebut, namun penelitian tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul belum dikemukakan. Oleh sebab itu pada penelitian ini akan mengangkat judul “Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Pencapaian Kompetensi Siswa Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul”.

C. Kerangka Berfikir

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula model pembelajaran selalu mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dan sintaks yang lain mempunyai perbedaan. Oleh karena itu guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran sehingga dapat tuntas seperti yang telah

ditetapkan. Adanya penggunaan media *real object* sebagai media pembelajaran ditujukan agar siswa tidak merasa bosan dalam berlatih dan akan membuat siswa merasa tertarik untuk belajar. Ketertarikan siswa akan pembelajaran itu akan terjadi jika dalam pembelajaran tersebut menarik dan terdapat kaitan antara apa yang dipelajari siswa dengan dunia nyata.

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pencapaian kompetensi pembelajaran *patchwork* adalah media *real object*.

Adapun keunggulan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* yaitu dapat memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai tahapan atau langkah-langkah kerja membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* secara jelas dan runtut, dapat membantu siswa untuk memahami materi secara kongkret, dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, serta dapat melatih siswa untuk belajar aktif dan mandiri.

Penggunaan media mempunyai makna yang penting dalam membantu proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memberikan pengetahuan yang kongkret kepada siswa. Pembelajaran yang tidak menggunakan media, membuat siswa cenderung pasif sebab mengandalkan penjelasan guru dan siswa kurang memahami materi secara jelas dan kongkrit, serta kurang memotivasi siswa untuk belajar. Di dalam proses belajar, siswa dapat memanfaatkan media *real object* untuk membantu pemahaman siswa dalam membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*

dengan baik dan kongkret, sehingga siswa dapat mengetahui dan memahami langkah-langkah pembuatan sampul buku dengan teknik *patchwork*. Dengan demikian, pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dapat menunjang hasil belajar siswa sehingga pencapaian kompetensi siswa dapat optimal.

D. Pertanyaan Penelitian

Dari kerangka berpikir di atas maka timbul pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana gambaran pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul?
2. Bagaimana gambaran pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul?
3. Bagaimana gambaran pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian survei menggunakan pendekatan deskriptif dengan persentase. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain (Sugiyono, 2004:11).

Menurut Nurul Zuriah (2007) ada beberapa jenis penelitian yang termasuk dalam penelitian deskriptif, di antaranya adalah penelitian survei, penelitian kasus, penelitian perkembangan, penelitian tindak lanjut, penelitian analisis dokumen, studi waktu dan gerak dan studi kecenderungan. Sedangkan menurut S. Margono (2007) penelitian deskriptif berusaha memberikan dengan sistematis dan cermat fakta-fakta aktual dan sifat populasi tertentu. Untuk mengumpulkan datanya dapat dilakukan dengan angket atau kuisioner serta wawancara mendalam.

Sedangkan Menurut Irawan Soehartono (2002: 54) survei deskriptif mempunyai beberapa ciri, sebagai berikut:

- a. Survei deskriptif memerlukan teknik pengumpulan data tertentu seperti wawancara, angket, observasi.

- b. Populasi penelitian harus dipilih dengan hati-hati, didefinisikan dengan jelas, dan dibatasi dengan tepat agar dapat menetapkan parameternya secara tepat untuk menjamin keterbatasan populasi tersebut.
- c. Data mudah mengalami distorsi karena bias dalam rancangan penelitian. Sehingga harus diberikan perhatian khusus untuk menjaga data dari pengaruh bias.
- d. Data disusun dan disajikan secara sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan yang benar dan teliti.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan penelitian survei dengan pendekatan deskriptif merupakan penelitian untuk mendeskripsikan tentang objek yang diteliti sebagaimana adanya dan berlaku pada saat itu pula, sehingga hasil penelitian saat ini belum tentu sama dengan penelitian yang akan datang. Hal ini sesuai dengan data sampel atau populasi yang diteliti dan tidak membuat kesimpulan secara umum. Penelitian ini tidak memerlukan hipotesis tetapi menggambarkan apa adanya tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork*.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul dengan alamat di Karasan Palbapang Bantul Yogyakarta. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2012. Pemilihan tempat tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa MTs Muhammadiyah Pepe

Bantul tersebut merupakan penyelenggara pembelajaran keterampilan *patchwork*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan beberapa definisi istilah dalam penelitian agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yaitu Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Pencapaian Kompetensi siswa dalam Pembelajaran *Patchwork*. Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi arikunto, 2002: 96). Dalam variabel terdapat istilah-istilah yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran langsung adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi selangkah demi selangkah.
2. *Patchwork* adalah seni dalam menyusun dan menggabungkan potongan-potongan kain atau perca aneka warna dan motif mengikuti pola dengan cara dijahit tangan atau mesin sehingga menghasilkan suatu desain.
3. Media *real object* merupakan media yang sesungguhnya yang dapat diamati oleh panca indera. Media benda jadi sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa untuk dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan guru sehingga siswa dapat

menangkap pesan yang disampaikan serta dapat meningkatkan pemahaman dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

4. Pencapaian Kompetensi adalah pengetahuan, pengertian, dan keterampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus.
5. MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, salah satu sekolah Menengah Pertama berciri khas Islam, yang diselenggarakan oleh Departemen Agama. Menyelenggarakan program pembelajaran keterampilan *patchwork*.

Dengan demikian yang dimaksud dengan Pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul adalah pembelajaran secara langsung yang dilakukan guru dengan menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di Mts Muhammadiyah Pepe Bantul untuk mencapai tujuan atau sasaran program berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sehingga dapat diukur kemampuan dan diamati kinerja setiap siswa.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah totalitas dari semua obyek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan diteliti (Iqbal Hasan, 2002:58). Populasi adalah semua anggota kelompok

manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang ditinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Sukardi, 2008:53). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Pepe Bantul yang berjumlah 13 siswa. Dalam penetapan populasi dilakukan dengan asumsi bahwa kelas VII perlu mendapat perlakuan ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diselidiki dalam suatu tempat.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data (Sukardi, 2008: 54), menurut Iqbal Hasan (2002:58) sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pengertian sampel adalah sebagian anggota populasi yang dianggap bisa mewakili untuk diteliti dalam penelitian.

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah dengan teknik sampel *Jenuh* (teknik penentuan sampel dengan semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, dikarenakan jumlah populasi kurang dari tiga puluh). Adapun sumber informasi yang dipakai dalam penelitian adalah siswa kelas VII yang berjumlah 13 siswa.

E. Tahap Penelitian

Urutan prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Telaah kepustakaan.
2. Menentukan dan mengembangkan alat pengambil data (instrument) yaitu menggunakan lembar observasi, lembar penilaian unjuk kerja, dan angket.
3. Menyusun rancangan penelitian.
4. Menentukan sampel.
5. Lembar observasi, lembar penilaian unjuk kerja, dan angket dievaluasi oleh para ahli (*Judgment Expert*).
6. Tahap pembelajaran membuat sampul buku kerajinan *patchwork*, waktu yang ditentukan dalam pembelajaran ini selama 3 kali pertemuan masing-masing 2 jam. Tahap-tahap pembelajarannya adalah sebagai berikut:
 - a. Kegiatan Membuka pelajaran dilaksanakan dengan mengucapkan salam, berdoa, persensi kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan apersepsi.
 - b. Kegiatan inti proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran *patchwork* dan

mempersiapkan siswa, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yaitu dengan mempresentasikan selangkah demi selangkah cara membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*, memberikan contoh sampul buku dengan teknik *patchwork* menggunakan media *real object*, mengecek pemahaman siswa dengan mengajarkan ulang bagian yang sulit dipahami oleh siswa. Menyediakan latihan terbimbing selama proses pembelajaran membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*, yaitu dengan memberikan tugas kepada siswa membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* dan memberikan pelatihan kepada siswa sampai benar-benar menguasai konsep keterampilan *patchwork* .

c. Kegiatan menutup pelajaran dilaksanakan dengan menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik yang jelas dan spesifik setelah latihan membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* serta memberikan latihan mandiri/latihan berkelanjutan.

7. Mengamati proses pembelajaran, menilai hasil keterampilan *patchwork* dan meminta pendapat siswa menggunakan lembar observasi, lembar penilaian unjuk kerja dan angket pendapat siswa yang sudah valid dan reliabel.
8. Mengolah dan menganalisis data.
9. Menginterpretasi dan pemaknaan data.
10. Menyusun laporan penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sutrisno hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis, dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *observation participant* yaitu peneliti terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari segi instrumentasi yang digunakan, observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya.

Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati atau mendapatkan data tentang pembelajaran langsung Menggunakan *Media Real Object* dalam pembelajaran *patchwork*.

2. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja yaitu penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang

menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu terutama pelajaran praktek seperti: praktek di laboratorium, praktek sholat, praktek OR, presentasi, diskusi, praktek memasak, praktek menjahit, dan lain-lain. Cara penilaian ini dianggap lebih otentik dari pada tes tertulis karena apa yang dinilai mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

Penilaian unjuk kerja perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a) Langkah-langkah kinerja yang diharapkan dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi.
- b) Kelengkapan dan ketetapan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut.
- c) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- d) Upayakan kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak, sehingga semua dapat diamati.
- e) Kemampuan yang akan dinilai diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati.

Penilaian unjuk kerja dilakukan dengan cara guru mata pelajaran ketrampilan dan peneliti menilai satu persatu dari persiapan alat dan bahan, proses pembuatan sampul buku dengan teknik *patchwork* dan hasil akhir pembuatan sampul buku. Penilaian unjuk kerja bertujuan untuk mengetahui kompetensi siswa dalam membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*.

3. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pertanyaan atau pernyataan tertutup. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia.

Pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul. Pertanyaan atau pernyataan dalam angket perlu dibuat kalimat positif dan negatif agar responden dalam memberikan jawaban setiap pertanyaan lebih serius, dan tidak mekanistik.

Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang bagaimana pendapat siswa tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dalam pembelajaran *patchwork*.

Alternatif jawaban yang diberikan dalam angket yaitu Sangat Tertarik (ST), Tertarik (T), Kurang Tertarik (KS), dan Tidak Tertarik (TT). Alternatif jawaban sangat tertarik dikategorikan sangat tinggi, alternatif jawaban tertarik dikategorikan tinggi, alternatif jawaban

kurang tertarik dikategorikan sedang sedangkan alternatif jawaban tidak tertarik dikategorikan rendah.

Adapun pemberian skor pada tiap item pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Bobot Penyebaran Jawaban Pertanyaan Pada Angket

AlternatifJawaban	Skor
Sangat Tertarik	4
Tertarik	3
Kurang Tertarik	2
Tidak Tertarik	1

G. Instrumen Penelitian

”Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lebih lengkap dan simetris sehingga lebih mudah diolah ” (Suharsimi Arikunto, 2006:160). Sedangkan menurut Sukardi (2003:75), instrumen penelitian adalah mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Instrumen sebagai alat pengumpul data penelitian baik berupa test maupun nontest perlu memenuhi dua prasyarat penting, yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila suatu instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Kisi-kisi instrumen dibuat berdasarkan kajian pustaka yang mendukung penelitian yang selanjutnya menjadi bahan yang akan

dituangkan sebagai angket penelitian. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, penilaian unjuk kerja dan angket (kuesioner).

Tabel 2. Kisi-kisi Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork*

Instrument penelitian	Indikator	Sub indikator	Sumber data	Metode pengumpulan data
Pengamatan pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dalam pembelajaran <i>patchwork</i>	Membuka pelajaran	1. Membuka pelajaran 2. Apersepsi 3. Menyampaikan tujuan dan indikator ketercapaian	Proses pelaksanaan pembelajaran	Observasi
	Kegiatan inti proses belajar mengajar	1. Menjelaskan materi dan mendemonstrasikan pengetahuan 2. Memberikan latihan terbimbing.		
	Menutup pelajaran	1. Refleksi, menganalisis pemahaman siswa dan memberikan umpan balik 2. Memberikan kesempatan latihan lanjutan		

Table 3. Kisi – kisi Penilaian Unjuk Kerja Pada Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Pencapaian Kompetensi Siswa Dalam Pembelajaran *Patchwork*

Instrumen Penelitian	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data	Metode Pengumpulan data
Penilaian unjuk kerja pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dan pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran	1. Persiapan	a. Menyiapkan desain sampul buku	1) Desain tampak luar depan 2) Desain tampak luar belakang 3) Desain tampak dalam.	Siswa	Unjuk kerja
		b. Menyiapkan ukuran sampul buku	1) Ukuran sampul buku bagian depan a) Ukuran tampak luar		

patchwork			<p>Ukuran tampak dari luar yaitu 23 cm x 42 cm.</p> <p>b) Ukuran depan kiri Terdapat empat bagian yaitu 2 cm, 8 cm, 8,5 cm dan 4,5 cm.</p> <p>c) Ukuran depan atas Terdapat tiga bagian yaitu 4,5 cm, 9 cm dan 6,5 cm.</p> <p>d) Ukuran depan kanan Terdapat empat bagian yaitu 4 cm, 10 cm, 6 cm dan 3 cm.</p> <p>e) Ukuran depan bawah Terdapat tiga bagian yaitu 9 cm, 7,5 cm dan 3 cm.</p> <p>2) Ukuran sampul buku bagian belakang</p> <p>a) Ukuran bagian belakang dibagi menjadi tiga bagian yaitu 7 cm, 7cm dan 8 cm.</p> <p>3) Ukuran sampul buku bagian dalam.</p> <p>a) Untuk ukuran pada lipatan sampul buku dan lapisannya yaitu 8 cm x 23 cm.</p> <p>4) Ukuran vuring</p> <p>a) Ukuran vuring yaitu 23 cm x 42 cm.</p> <p>5) Ukuran busa lapis (<i>spoon cordoray</i>)</p> <p>a) Ukuran busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) yaitu 23 cm x 58 cm.</p> <p>c. Menyiapkan alat sesuai dengan lembar kegiatan siswa</p> <p>Alat:</p> <p>a) Jarum tangan</p> <p>b) Gunting</p> <p>c) Kertas karton</p> <p>d) Kertas transparan untuk mengutip pola (kertas roti/kertas minyak)</p> <p>e) Kertas hvs</p> <p>f) Jarum pentul</p> <p>g) Penggaris</p>		
-----------	--	--	---	--	--

		d. Menyiapkan bahan sesuai dengan lembar kegiatan siswa	h) Pita ukur i) Pensil j) Benang jahit k) Benang sulam l) Karet penghapus Bahan pokok: a) Kain lurik b) Kain perca batik c) Vuring d) <i>Spon cordoray</i> /busa lapis e) Kancing		
	2. Pelaksanaan	Melakukan kegiatan praktek	a) Membuat pola sampul buku sesuai desain. b) Menggunting pola. c) Meletakkan pola di atas bahan dengan menambahkan kelebihan jahitan. d) Menggunting bahan sesuai pola. e) Menggabungkan potongan bahan sesuai urutan dalam desain baik bagian depan maupun belakang. f) Melapisi dengan busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) dan vuring g) Jahit tindas pada sambungan <i>patchwork</i> h) Penyelesaian sisi sampul i) Pembuatan asesoris bunga j) Pemasangan asesoris bunga dengan kancing k) Ketepatan waktu		
	3. Hasil	Hasil karya siswa	a) Ketepatan sambungan dan ukuran b) Kerapian penyelesaian c) Kebersihan d) Tampilan Keseluruhan		

Tabel 4. Kriteria Penilaian Unjuk Kerja Membuat Sampul Buku dengan Teknik *Patchwork*

No	Pernyataan	Indikator Keberhasilan	Bobot	Skor Penilaian				Kriteria Penilaian
				1	2	3	4	
1	Persiapan	a. Menyiapkan desain sampul buku 1) Desain tampak luar depan 2) Desain tampak luar belakang	5 %					Skor 4 = Desain dibuat sangat lengkap yaitu desain tampak luar depan, desain tampak luar belakang dan desain tampak dalam. Skor 3 =

		3) Desain tampak dalam					<p>Desain dibuat kurang lengkap yaitu desain tampak luar depan, desain tampak luar belakang dan desain tampak dalam.</p> <p>Skor 2 = Desain dibuat kurang lengkap yaitu desain tampak luar depan dan desain tampak depan belakang.</p> <p>Skor 1 = Desain hanya dibuat tampak luar depan.</p>
		<p>b. Menyiapkan ukuran sampul buku</p> <p>1) Ukuran sampul buku bagian depan</p> <p>a) Ukuran tampak dari luar Ukuran tampak dari luar yaitu 23 cm x 42 cm.</p> <p>b) Ukuran depan kiri Terdapat empat bagian yaitu 2 cm, 8 cm, 8,5 cm dan 4,5 cm.</p> <p>c) Ukuran depan atas Terdapat tiga bagian yaitu 4,5 cm, 9 cm dan 6,5 cm.</p> <p>d) Ukuran depan kanan Terdapat empat bagian yaitu 4 cm, 10 cm, 6 cm dan 3 cm.</p> <p>e) Ukuran depan bawah Terdapat tiga bagian yaitu 9 cm, 7,5 cm dan 3 cm.</p> <p>2) Ukuran sampul buku bagian belakang</p> <p>a) Ukuran bagian belakang dibagi menjadi tiga bagian yaitu 7 cm, 7cm dan 8 cm.</p> <p>3) Ukuran sampul buku bagian dalam.</p> <p>a) Untuk ukuran pada lipatan sampul buku dan lapisannya yaitu 8 cm x 23 cm.</p> <p>4) Ukuran vuring</p> <p>a) Ukuran vuring yaitu 23 cm x 42 cm.</p> <p>5) Ukuran busa lapis (<i>spoon cordoray</i>)</p> <p>a) Ukuran busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) yaitu 23 cm x 58 cm.</p>	5 %				<p>Skor 4 = ukuran yang disiapkan sangat lengkap yaitu ukuran sampul buku bagian depan (tampak dari luar, depan kiri, depan atas, depan kanan dan depan bawah), bagian belakang, bagian dalam, vuring dan busa lapis (<i>spoon cordoray</i>).</p> <p>Skor 3 = ukuran yang disiapkan kurang lengkap yaitu ukuran sampul buku bagian depan (tampak dari luar, depan kiri, depan atas, depan kanan dan depan bawah), bagian belakang, bagian dalam dan vuring</p> <p>Skor 2 = ukuran yang disiapkan kurang lengkap yaitu ukuran sampul buku bagian depan (tampak dari luar, depan kiri, depan atas, depan kanan dan depan bawah) dan bagian belakang.</p> <p>Skor 1 = ukuran yang disiapkan tidak lengkap yaitu hanya ukuran sampul buku tampak luar.</p>

		<p>c. Menyiapkan alat</p> <p>1) Kelengkapan alat mencakup: Jarum tangan, gunting, kertas karton, Kertas transparan untuk menjiplak pola (kertas roti/kertas minyak), kertas hvs, jarum pentul, penggaris, pita ukur, pensil, benang jahit, benang sulam, dan karet penghapus.</p>	5 %				<p>Skor 4 = alat yang disiapkan dan digunakan dalam praktikum semuanya lengkap 12 macam peralatan.</p> <p>Skor 3 = alat kurang lengkap, hanya 10 macam peralatan.</p> <p>Skor 2 = alat kurang lengkap hanya 6 macam peralatan</p> <p>Skor 1 = alat tidak lengkap, hanya membawa 3 macam peralatan.</p>
		<p>d. Menyiapkan bahan</p> <p>1) Kelengkapan bahan mencakup: Kain lurik, kain perca batik, kain vuring, kancing, dan <i>spoon cordoray</i>/busa pelapis.</p>	5 %				<p>Skor 4 = bahan yang disiapkan dan digunakan dalam praktikum semuanya lengkap 5 macam bahan.</p> <p>Skor 3 = Bahan kurang lengkap, hanya 4 macam bahan.</p> <p>Skor 2 = Bahan kurang lengkap hanya 3 macam bahan.</p> <p>Skor 1 = alat tidak lengkap, hanya membawa 2 macam bahan.</p>
2	Pelaksanaan	<p>Melakukan praktek</p> <p>a) Membuat pola sampul buku sesuai desain.</p> <p>b) Menggunting pola.</p> <p>c) Meletakkan pola di atas bahan dengan menambahkan kelebihan jahitan.</p> <p>d) Menggunting bahan sesuai pola.</p> <p>e) Menggabungkan potongan bahan sesuai urutan dalam desain baik bagian depan maupun belakang.</p> <p>f) Melapisi dengan busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) dan vuring.</p> <p>g) Jahit tindas pada sambungan <i>patchwork</i>.</p> <p>h) Penyelesaian sisi sampul buku</p> <p>i) Pembuatan aksesoris bunga dari kain perca batik.</p> <p>j) Pemasangan aksesoris bunga dengan kancing.</p>	45 %				<p>Skor 4 = Dalam membuat pola sampul buku sesuai dengan desain, menggunting pola dan meletakkan pola di atas bahan dengan menambahkan jahitan serta menggunting bahan sesuai pola. menggabungkan potongan bahan sesuai dengan urutan dalam desain. Melapisi dengan busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) dan vuring rata. Jahit tindas pada sambungan <i>patchwork</i> jarak setikan sama, penyelesaian pada sisi sampul buku rapi. Pembuatan dan pemasangan aksesoris bunga dengan kancing tepat dan rapi.</p> <p>Skor 3 = Dalam membuat pola sampul buku sesuai dengan desain, menggunting pola dan meletakkan pola di atas bahan dengan menambahkan jahitan serta menggunting bahan sesuai pola. menggabungkan potongan bahan sesuai dengan urutan dalam desain. Melapisi dengan busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) dan vuring rata. Jahit tindas pada sambungan <i>patchwork</i> jarak setikan hampir sama, penyelesaian pada sisi sampul buku rapi. Pembuatan dan pemasangan aksesoris bunga dengan kancing tepat dan rapi.</p> <p>Skor 2 = Dalam membuat pola sampul buku sesuai dengan desain, menggunting</p>

							<p>pola dan meletakkan pola di atas bahan dengan menambahkan jahitan serta menggunting bahan sesuai pola. menggabungkan potongan bahan sesuai dengan urutan dalam desain. Melapisi dengan busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) dan vuring kurang rata. Jahit tindas pada sambungan <i>patchwork</i> jarak setikan tidak sama, penyelesaian pada sisi sampul buku rapi. Pembuatan dan pemasangan aksesoris bunga dengan kancing tepat dan rapi.</p> <p>Skor 1 = Dalam membuat pola sampul buku sesuai dengan desain, menggunting pola dan meletakkan pola di atas bahan dengan menambahkan jahitan serta menggunting bahan sesuai pola. menggabungkan potongan bahan sesuai dengan urutan dalam desain. Melapisi dengan busa lapis (<i>spoon cordoray</i>) dan vuring tidak rata. Jahit tindas pada sambungan <i>patchwork</i> jarak setikan tidak sama, penyelesaian pada sisi sampul buku tidak rapi. Pembuatan dan pemasangan aksesoris bunga dengan kancing tepat dan rapi.</p>
		i) Ketepatan waktu	5 %				<p>Skor 4 = Pekerjaan dikumpulkan sesuai waktu yang telah ditentukan.</p> <p>Skor 3 = Pekerjaan dikumpulkan 10 menit setelah waktu yang ditentukan.</p> <p>Skor 2 = Pekerjaan dikumpulkan setelah evaluasi.</p> <p>Skor 1 = Pekerjaan dikumpulkan setelah pelajaran selesai.</p>
3	Hasil	a. Ketepatan sambungan dan ukuran b. Kerapian penyelesaian c. Kebersihan d. Tampilan Keseluruhan	30%				<p>Skor 4 = ukuran sangat tepat sesuai ukuran desain, sambungan tepat tidak terbalik, jelujuran dan penyelesaian pada sisi sampul buku rapi, serta tampilan keseluruhan rapi dan bersih.</p> <p>Skor 3 = ukuran kurang tepat yaitu selisih 1 cm tiap ukuran, sambungan tepat tidak terbalik, jelujuran dan penyelesaian pada sisi sampul buku kurang rapi, serta tampilan keseluruhan rapi dan bersih.</p> <p>Skor 2 = ukuran kurang tepat selisih 2cm, sambungan kurang tepat ada yang terbalik, jelujuran dan penyelesaian tepi pada sampul buku rapi, serta tampilan keseluruhan kurang rapi dan kurang bersih.</p>

									Skor 1 = ukuran tidak tepat selisih 3cm, sambungan tidak tepat ada yang terbalik, jelujuran dan penyelesaian tepi pada sampul buku tidak rapi, serta tampilan keseluruhan tidak rapi dan tidak bersih
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

$$\text{I. } \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 20\% =$$

$$\text{II. } \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 50\% =$$

$$\text{III. } \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 30\% =$$

= jumlah skor akhir

Tabel 5. Interpretasi Penilaian Kompetensi Belajar Siswa

Skor	Kategori	Keterangan
70 – 100	Tuntas	Sudah mencapai nilai kompetensi
< 70	Belum tuntas	Belum mencapai nilai kompetensi

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Pendapat Siswa tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Kompetensi Siswa Dalam Pembelajaran *Patchwork*

Instrumen Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data	Metode Pengumpulan Data
Pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media <i>real</i>	Membuka pelajaran	- Kegiatan pra pembelajaran - Tujuan pembelajaran	Siswa	Angket
	Kegiatan inti proses belajar mengajar	- demonstrasi - latihan terbimbing		

<i>object</i> dan kompetensi siswa dalam pembelajaran <i>patchwork</i>	Menutup pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Refleksi, menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik - Memberikan latihan lanjutan 		
--	-------------------	--	--	--

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Angket Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* dan Kompetensi Siswa Dalam Pembelajaran *Patchwork*.

No	Variabel	Indikator	Sub indikator	Item	jumlah
1.	Pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dan kompetensi siswa dalam pembelajaran <i>patchwork</i> .	1. Membuka pelajaran	1. Mempersiapkan siswa	1	1
			2. Kegiatan apresepasi	2, 3	2
			3. Tujuan pembelajaran	4, 5	2
		2. Kegiatan inti	1. penyampaian materi	6	1
			2. metode pembelajaran	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
			3. media yang digunakan	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
			4. interaksi guru dengan siswa	19, 20, 21, 22	4
			5. latihan terbimbing	23, 24, 25, 26, 27,28, 29	7
		3. menutup pelajaran	1. Refleksi, menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik	30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	7
			2. Memberikan kesempatan latihan mandiri	37	1
Jumlah					37

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Sukardi (2003: 122) validitas adalah derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur apa yang dihendak di ukur.

Sedangkan menurut Sugiyono (2007: 348) instrumen valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2009: 65) membedakan atas dua macam validitas yaitu validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis merupakan validitas yang diperoleh melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dapat dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki. Sedangkan validitas empiris adalah ketepatan mengukur yang didasarkan pada hasil analisis yang bersifat empiris. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas empiris jika hasilnya sesuai dengan pengalaman. Berdasarkan dua jenis validitas tersebut dikenal 3 validitas yakni: validitas isi, validitas konstruk, dan validitas prediktif.

Dalam penelitian ini, untuk menguji kevalidan instrumen akan digunakan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas konstruk menunjuk kepada asumsi, bahwa alat ukur yang dipakai mengandung suatu definisi operasional yang tepat, dari suatu konsep teoritis (S. Margono, 1997: 187). Sehubungan dengan validasi alat ukur, untuk menguji validitas suatu instrumen dapat dilakukan dengan menguji validitas konstruk yaitu instrumen disusun berdasarkan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan kepada para ahli (*judgment experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, kemudian para ahli memberikan keputusan: instrumen dapat

digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin juga dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal 3 orang yang telah ahli dalam lingkup yang diteliti. Instrumen yang divalidasi yaitu lembar observasi proses pembelajaran, lembar penilaian unjuk kerja, dan angket pendapat siswa.

Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun, selanjutnya meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis untuk mengetahui butir-butir tersebut dapat mewakili apa yang hendak diukur atau belum. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain: ahli materi, ahli metode, dan ahli media.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Susan Stainback (Sugiyono, 2008: 364) reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Uji reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli model pembelajaran.

a. Lembar Observasi

Dengan uji reliabilitas instrumen maka akan diketahui taraf keajegan suatu instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur. Perhitungan reliabilitas dilakukan pada butir-butir instrumen yang sudah mewakili validitas. Uji reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan yang berhubungan dengan kepercayaan alat ukur.

Rumus *Alpha cronbach* menurut Suharsimi Arikunto (2002: 171) ditunjukkan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2_1} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas Instrumen

k = Banyaknya pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir

σ^2_1 = Varians total

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut:

- a) 0,800 – 1,000 : sangat tinggi
- b) 0,600 – 0,799 : tinggi
- c) 0,400 – 0,599 : cukup
- d) 0,200 – 0,399 : rendah
- e) 0,000 – 0,199 : sangat rendah

(Sutrisno Hadi, 2004 : 216)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas pada penelitian ini yang dihitung dengan bantuan komputer program statistic SPSS *for windows* diperoleh hasil 1.000. Berdasarkan hasil Reliabilitas ditunjukkan oleh konsistensi skor yang diperoleh subyek dengan memakai alat yang sama. Hal tersebut dinyatakan dalam koefisien reliabilitas dengan angka 0–1.0. semakin tinggi

koefisien dengan mendekati angka 1.0 berarti reliabilitas alat ukur semakin tinggi (Saifuddin Azwar, 2009: 9). Sebaliknya reliabilitas rendah ditunjukkan dengan koefisien reliabilitas yang mendekati angka 0. Ketentuan dari hasil yang diperoleh nilai alpha adalah 1,000. Ini berarti instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah reliabel. Perhitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran .

b. Lembar penilaian unjuk kerja

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji alat ukur penilaian unjuk kerja dengan menggunakan reliabilitas antar rater. Rater yang dimintai pendapatnya dalam uji reliabilitas berjumlah tiga orang ahli dibidangnya. Untuk menghitung reliabilitas antar rater menurut (Saifuddin Azwar, 2010), rumus yang digunakan untuk menghitung estimasi rata-rata reliabilitas bagi seorang rater adalah sebagai berikut:

$$\bar{r} = \frac{s^2_{s^2} - s^2_{e^2}}{s^2_{s^2} + (k-1)s^2_{e^2}} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- c. $s^2_{s^2}$: varians antar –subjek yang dikenai rating
- d. $s^2_{e^2}$: varians eror, yaitu varians interaksi antara subjek (s) dan rater (r)

k : banyaknya rater yang memberikan rating

Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas rata-rata rating dari ketiga orang rater adalah sebagai berikut:

$$e. \quad r_{xx'} = (s_s^2 - s_e^2) / s_s^2 \dots\dots\dots (2)$$

Rumus untuk menghitung s_s^2 dan s_e^2 digunakan rumus sebagai berikut:

$$s_e^2 = \frac{\sum i^2 - (\sum R^2)/n - (\sum T^2)/k + (\sum i)^2/nk}{(n-1)(k-1)} \dots\dots (3)$$

$$s_s^2 = \frac{(\sum T^2)/k - (\sum i)^2/nk}{n-1} \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan:

i : angka rating yang diberikan oleh seorang rater kepada seorang subjek

T : jumlah angka rating yang diterima oleh seorang subjek dari semua rater

R : jumlah angka rating yang diberika oleh seorang rater pada semua subjek

n : banyaknya subjek

k : banyaknya rater

Berikut adalah hasil rating oleh tiga rater terhadap 13 orang subjek disertai perhitungan-perhitungan yang diperlukan guna komputasi koefisien reliabilitasnya.

$$S_e^2 = \frac{233292,6 - 3031692/13 - 699793,2/3 + 3015,8^2/(13)(3)}{(13-1)(3-1)} = 1,15$$

$$S_s^2 = \frac{699793/3 - 3015,8^2(13)(3)}{13-1} = \frac{57,93}{12} = 4,83$$

Dengan demikian, reliabilitas rata-rata rating dari ketiga orang rater tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

$$r_{xx^2} = \frac{4,83 - 1,15}{4,83} = \frac{3,68}{4,83} = 0,763$$

Sedangkan estimasi rata-rata reliabilitas bagi seorang rater dihitung sebagai berikut:

$$r_{xx'} = \frac{4,83 - 1,15}{4,83 + (3-1)1,15} = \frac{3,68}{7,12} = 0,516$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas yang di hitung dengan rumus di atas dan bantuan komputer seri program SPSS diperoleh hasil 0,763 sehingga dapat dikatakan reliabel.

c. Kuesioner (Angket)

Adapun teknik mencari reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus *Alpha Cronbach*, alasan penggunaan

rumus tersebut karena jawaban instrument bersifat gradasi dengan rentang skor 1-4, adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2_{total}} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas Instrumen

k = Banyaknya pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir

σ^2_{total} = Varians total (Suharsimi Arikunto, 2002:171).

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut :

- | | | |
|----|---------------|-----------------|
| a) | 0,800 - 1,000 | : sangat tinggi |
| b) | 0,600 - 0,799 | : tinggi |
| c) | 0,400 - 0,599 | : cukup |
| d) | 0,200 - 0,399 | : rendah |
| e) | 0,000 - 0,199 | : sangat rendah |

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas pada penelitian ini yang dihitung dengan bantuan komputer program statistic SPSS *for windows* diperoleh hasil 0.906 sehingga dapat dikatakan reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Menurut Bogdan yang dikutip oleh Sugiyono (2004: 88),

analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil angket, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, maka analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan presentase. Menurut Sugiyono (2007: 23) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

1. Gambaran Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork*.

Untuk mengetahui gambaran pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*, yaitu dengan mendiskripsikan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Gambaran Pencapaian Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork*.

Untuk mengetahui gambaran Pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam

pembelajaran *patchwork*, dilihat dari prosentase perolehan nilai siswa yang tuntas dan yang belum tuntas.

Adapun rumus data prosentase adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n : *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p : angka presentase

(Anas Sudijono, 2006:40)

3. Gambaran Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork*.

Untuk mengetahui kecenderungan variabel intensitas pengamatan pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* yaitu menggunakan skor ideal maksimal dan skor ideal minimal sebagai norma perbandingan dengan empat kategori, yaitu sangat tertarik, tertarik, cukup tertarik, dan tidak tertarik dapat dilihat pada Tabel 10, dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- a. Menentukan skor minimal, yaitu 1 x jumlah soal
- b. Menentukan skor maksimal, yaitu 4 x jumlah soal

- c. Menghitung mean ideal (M_i), yaitu $\frac{\text{skor max} + \text{skor min}}{2}$

- d. Menghitung standart deviasi (*Sdi*), yaitu $\frac{\text{skor max} - \text{skor min}}{6}$

Didalam penelitian ini, kecenderungan tiap-tiap indikator dikategorikan menjadi 4 jenjang kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Kategori Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul.

Nilai Interval	Kategori Penilaian
$X \geq \bar{X} + 1.SBx$	Sangat tinggi
$\bar{X} + 1.SBx > X \geq \bar{X}$	Tinggi
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx$	Rendah
$X < \bar{X} - 1.SBx$	Sangat rendah

Keterangan :

\bar{X} = adalah rerata skor keseluruhan siswa dalam satu kelas

SBx = adalah simpangan baku skor keseluruhan siswa dalam satu kelas

X = adalah skor yang dicapai siswa

(Djemari Mardapi, 2008:123)

Tabel 9. Interpretasi Kategori Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Pada Pembelajaran *Patchwork*.

Kategori pendapat	Interpretasi
Sangat Tertarik	Siswa sangat tertarik dengan pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dalam pembelajaran <i>patchwork</i> .
Tertarik	Siswa tertarik dengan pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dalam pembelajaran <i>ipatchwork</i> .
Cukup tertarik	Siswa cukup tertarik dengan pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dalam pembelajaran <i>patchwork</i> .
Tidak tertarik	Siswa tidak tertarik dengan pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dalam pembelajaran <i>patchwork</i> .

Untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* pada pembelajaran *patchwork* diketahui melalui hasil dari perhitungan rata-rata dan hasil presentase. Penggunaan presentase terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisa hasil penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork* pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Pepe Bantul. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul yang beralamat di Karasan Palbapang Kabupaten Bantul. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi proses pembelajaran, penilaian unjuk kerja kompetensi membuat kerajinan *patchwork* dan angket pendapat siswa.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Gambaran Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul

Kelas yang digunakan untuk penelitian adalah satu kelas yaitu kelas VII yang berjumlah 13 siswa. Kelas tersebut diberi materi membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*. Adapun gambaran pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* sebagai berikut:

Untuk mengetahui pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* yaitu dengan mendeskripsikan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasar hasil observasi dari proses membuka pelajaran, kegiatan inti, dan menutup pelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kegiatan Membuka pelajaran dilaksanakan dengan mengucapkan salam, berdoa, persensi kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan apersepsi.
- b. Kegiatan inti proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran *patchwork* dan mempersiapkan siswa, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* serta menyediakan latihan terbimbing.
- c. Kegiatan menutup pelajaran dilaksanakan dengan menganalisis pemahaman, dan memberikan latihan mandiri/latihan berkelanjutan.

Berdasar hal di atas, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran langsung.

2. Deskripsi Gambaran Pencapaian Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul

Berdasarkan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana gambaran pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan

media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul adalah keberhasilan mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dilihat dari ketercapaian ketuntasan belajar siswa pada setiap mata pelajaran yang ditempuh. Pencapaian nilai kompetensi siswa pada mata pelajaran keterampilan minimal 70, sehingga dengan keberhasilan sekolah dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan tersebut, maka sekolah dapat dikatakan baik dalam melaksanakan proses pembelajaran keterampilan.

Penilaian terhadap gambaran pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, dilihat dari keberhasilan mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di atas yaitu pencapaian kompetensi dengan didukung oleh data dokumentasi nilai prestasi akademik siswa dari sekolah tersebut.

Berdasarkan hal di atas maka penilaian gambaran pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dan pengkategorian pencapaian kompetensi/ hasil belajar mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, yaitu nilai ≥ 70 dikategorikan tuntas dan nilai < 70 dikategorikan belum tuntas.

Berdasarkan perolehan nilai siswa dari persiapan, pelaksanaan dan hasil dijumlahkan sesuai bobot menjadi nilai akhir pencapaian kompetensi siswa menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah sebesar 71. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus Sturges. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan rangkuman distribusi frekuensi dari nilai kompetensi siswa kelas VII dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

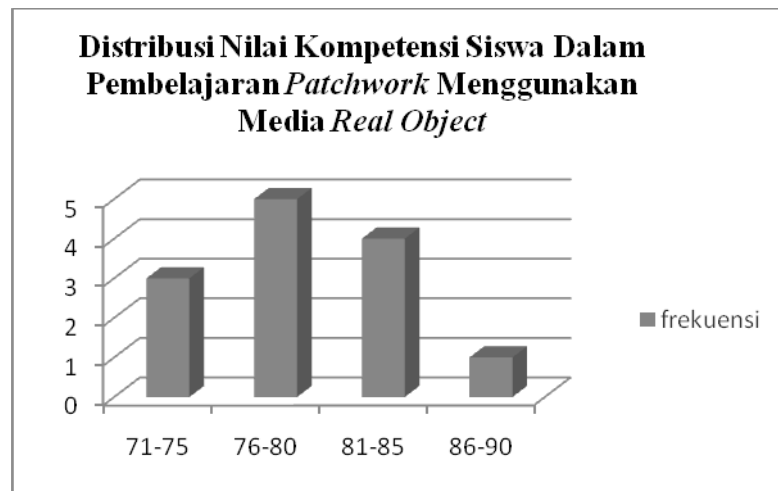
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Dari Nilai Kompetensi Kelas VII Dalam Pembelajaran *Patchwork* Menggunakan Media *Real Object*.

No	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	71 – 75	3	23,08
2.	76 – 80	5	38,46
3.	81 – 85	4	30,77
4.	86 – 90	1	7,69
Jumlah		13	100

Berdasar tabel di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat 1 siswa memperoleh nilai pada rentang 86 – 90, 4 siswa memperoleh nilai pada rentang nilai 81 – 85, 5 siswa memperoleh nilai pada rentang nilai 76 – 80, dan 3 siswa memperoleh nilai pada rentang nilai 71 – 75.. Nilai ≥ 70 adalah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas.

Berdasarkan distribusi frekuensi nilai kompetensi siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Pepe Bantul pada kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam

pembelajaran *patchwork* di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 9. Pada grafik tersebut menunjukkan frekuensi mutlak dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 76 – 80 dengan frekuensi sebesar 5 dan frekuensi relatifnya sebesar 38,46%.



Gambar 1. Distribusi nilai kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*.

Disamping digolongkan berdasarkan kelas interval dan grafik distribusi frekuensi, maka untuk menggambarkan nilai dapat digunakan nilai ketuntasan yang diperoleh oleh siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Nilai Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran *Patchwork* Menggunakan Media *Real Object*.

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Tuntas	13	100%
2.	Belum Tuntas	0	0 %
Jumlah		13	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa nilai kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*, semua siswa tergolong pada kategori tuntas sebanyak 13 siswa (100%).

3. Deskripsi Gambaran Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul

Berdasarkan hasil data yang diperoleh diterangkan 13 responden yang mengisi angket dengan jumlah butir pertanyaan 37 butir pertanyaan dengan skor maksimal 148 dan skor minimal 37.

Distribusi frekuensi kategorisasi pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork*

Kategori pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media <i>real object</i> dalam pembelajaran <i>patchwork</i>			
Kategori pendapat	Golongan	Frekuensi	Persentase
Sangat Tertarik	$X \geq 137,68$	3	23,08 %
Tertarik	$137,68 > X \geq 122,92$	7	53,85 %
Cukup Tertarik	$122,92 > X \geq 108,16$	2	15,38 %
Tidak Tertarik	$X < 108,16$	1	7,69 %
Jumlah		13	100%

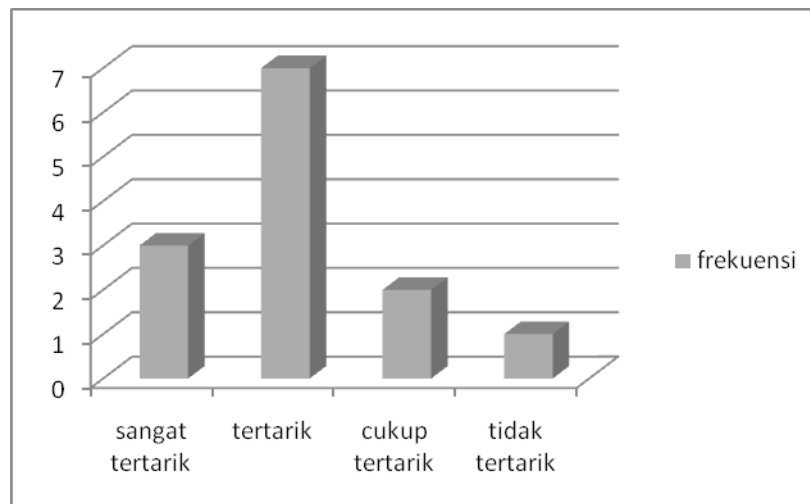
Dimana X = intensitas rerata skor siswa dari variable X

Berdasarkan perhitungan skor total, diperoleh harga rerata (M)

sebesar 122,92, (M_i) = 103, median (M_e) sebesar 127, modus (M_o)

sebesar 138, dan simpangan baku sebesar 14,76, skor minimal 101, skor maksimal 144, dan skor keseluruhan 1598. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan tabel di atas dibuat diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork*

B. Pembahasan

1. Gambaran Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul

Proses pembelajaran akan dapat berjalan dan berhasil dengan baik apabila guru atau pendidik mampu mengubah diri siswa atau peserta didik selama ia terlibat dalam proses pembelajaran itu, sehingga dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, model pembelajaran selalu mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain mempunyai perbedaan. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran sehingga dapat tuntas seperti yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran langsung merupakan suatu pendekatan mengajar yang mempunyai beberapa tahapan dan dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi selangkah demi selangkah.

Berdasarkan penelitian yang diperoleh dari kegiatan survei atau pengamatan yang dilakukan di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul kelas VII pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork*. Adapun langkahnya sebagai berikut: dalam membuka pelajaran siswa diberikan motivasi dan apersepsi, dalam kegiatan inti proses belajar mengajar guru menjelaskan tujuan dan mempersiapkan siswa, menyampaikan materi, melakukan demonstrasi keterampilan, dan latihan terbimbing, dan dalam menutup pelajaran guru melakukan analisis pemahaman dan umpan balik, serta latihan berkelanjutan. Proses pembelajaran inilah yang membuat siswa aktif, lebih termotivasi dan dalam proses pembelajaran siswa lebih dapat memahami materi. Penggunaan media *real object* sebagai media pembelajaran juga diperlukan, hal ini ditujukan agar siswa tidak merasa bosan dalam berlatih dan akan membuat siswa merasa tertarik untuk belajar. Ketertarikan siswa akan pembelajaran itu akan terjadi jika dalam pembelajaran tersebut menarik dan terdapat kaitan antara apa yang dipelajari siswa dengan dunia nyata siswa.

2. Gambaran Pencapaian Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dan di dalam program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pencapaian kompetensi pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul yaitu semua siswa tergolong pada kategori tuntas sebanyak 13 siswa (100%).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) kriteria untuk uji kompetensi keahlian praktek dikatakan baik yaitu apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu yaitu: Adanya ketercapaian ketuntasan belajar siswa pada setiap mata diklat yang telah ditempuhnya yang ditunjukkan oleh lebih 75% siswa telah mencapai ketuntasan belajar pada setiap mata diklat yang ditempuh. Adanya prestasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh lebih dari 75% siswa yang meningkat hasil belajarnya. Adanya ketercapaian standar kompetensi keahlian oleh siswa dari program produktif kejuruan yaitu minimal mencapai nilai 7,0 atau 7,0 yang dicapai oleh lebih dari 75% siswa.

Berdasarkan data hasil penelitian, kompetensi keberhasilan membuat sampul buku peserta didik MTs Muhammadiyah Pepe

Bantul, ketuntasan kompetensi membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* peserta didik yaitu sebesar 13 siswa (100%). Ini berarti adanya ketercapaian standar kompetensi oleh siswa dari program pembelajaran *patchwork* yaitu minimal mencapai nilai 7,0 atau 7,0 yang dicapai oleh lebih dari 75% siswa.

3. Gambaran Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Langsung Menggunakan Media *Real Object* Dalam Pembelajaran *Patchwork* Di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendapat peserta didik tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul sebagian besar siswa tergolong pada kategori tertarik dan senang mengikuti pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*, terbukti ada 3 siswa dengan presentase 23,08% tergolong pada kategori sangat tertarik, 7 siswa dengan persentase 53,85% tergolong pada kategori tertarik, 2 siswa dengan persentase 15,38% tergolong pada kategori cukup tertarik, dan 1 siswa dengan presentase 7,69% tergolong pada kategori tidak tertarik. Berdasarkan hasil tersebut bisa diketahui sebagian besar siswa di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul memberikan pendapat yang positif terhadap pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dan memiliki suatu pandangan bahwa pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam

pembelajaran *patchwork* dapat bermanfaat bagi diri siswa maupun bagi sekolah.

Siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* yaitu membuat sampul buku dengan teknik *patchwork* merupakan pengalaman baru dalam mata pelajaran keterampilan, karena semua itu membuat siswa termotivasi, siswa lebih aktif dan proses pembelajaran lebih menarik. Di sini siswa senang terhadap proses pembelajarannya dan manfaat yang didapat dalam proses pembelajaran membuat sampul buku dengan teknik *patchwork*. Siswa banyak yang mempunyai persepsi baik terhadap pembelajaran *patchwork*. Sampul buku dengan teknik *patchwork* yang dibuat dapat langsung digunakan atau langsung ada manfaat bagi mereka. Pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* selain siswa tertarik dengan proses pembelajarannya, mereka juga dapat: 1) meningkatkan motivasi dalam belajar; 2) meningkatkan prestasi belajar; 3) meningkatkan kreativitas; 4) mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Besar kecilnya keterlibatan siswa dipengaruhi oleh besar kecilnya persepsi siswa, siswa yang persepsinya baik terhadap pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* cenderung mempunyai perasaan suka, memiliki perhatian khusus dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajarannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di depan, maka dapat digambarkan bahwa:

1. Pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul dilaksanakan sesuai dengan langkah - langkah pembelajaran langsung sebagai berikut:

Guru membuka pelajaran dengan memotivasi siswa dan melakukan apersepsi, dilanjutkan dengan kegiatan inti proses belajar mengajar yaitu dengan menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, melakukan demonstrasi pengetahuan dan keterampilan, menyediakan latihan terbimbing dan diakhiri dengan menutup pelajaran dengan menganalisis pemahaman dan memberi umpan balik serta memberikan latihan mandiri/latihan berkelanjutan.

2. Pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul dapat digambarkan bahwa dengan pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul 13 siswa (100%) tergolong pada kategori tuntas. Nilai kompetensi yang diperoleh

siswa sudah mencapai di atas KKM dan di atas standar ketuntasan berdasarkan BSNP yaitu lebih dari 75% siswa mencapai nilai $\geq 7,0$. Maknanya dengan pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul siswa dapat mencapai kompetensi yang optimal.

3. Menurut pendapat siswa tentang pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul, terbukti sebanyak 3 siswa (23,08%) tergolong pada kategori sangat tertarik, 7 siswa (53,85%) tergolong pada kategori tertarik, 2 siswa (15,38%) tergolong pada kategori cukup tertarik, dan 1 siswa (7,69%) tergolong pada kategori tidak tertarik. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa merasa tertarik dengan pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dikarenakan siswa lebih termotivasi dan tidak cepat bosan dengan pembelajaran keterampilan sehingga siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran keterampilan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dan kompetensi siswa dalam pembelajaran *patchwork* di MTs Muhammadiyah Pepe Bantul disarankan sebagai berikut:

1. pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran

keterampilan. Oleh karena itu, perlu di terapkan pembelajaran langsung menggunakan media *real object* pada materi pembelajaran keterampilan *patchwork*.

2. Pembelajaran langsung dengan menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork* dapat mendukung siswa dalam pencapaian kompetensi secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat pada setiap pembelajaran keterampilan *patchwork*.
3. Siswa merasa tertarik dengan pembelajaran langsung menggunakan media *real object* dalam pembelajaran *patchwork*. Oleh karena itu, dalam pembelajaran keterampilan perlu diterapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih termotivasi dan tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran keterampilan *patchwork*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Amjid. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar statistika Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Anitah dan Noorhadi. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Anderson Ronald.H. 2001. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arif S. Sadiman, dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Nontes*, Yogyakarta: Mitra Cendikia
- Erry Utomo, dkk. 1997. *Pokok-pokok Pengertian dan pelaksanaan Kurikulum Muatan Lokal*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gulo. W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamzah B. Uno. 2005. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta
- Hayato Hardian Irawan. 1995. *Seri Membuat Sendiri I Patchwork Pemula*. Jakarta: PT. Gramedia
- Husaini Usman & Purnomo setiadi akbar. 2006. *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Laksmiwati Etty. 2008. *Modern Patchwork*. Surabaya: Tiara Aksa
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Martinis Yamin. 2009. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Masidjo. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius

- Mei Hidayat dan Zainal Abidin. 2003. *Kreasi Patchwork dan Quilting Perpaduan Seni Merangkai, Menumpuk dan Menjahit Kain*. Jakarta: Puspa Swara
- Mimin Haryati. 2007. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan pendidikan*. Jakarta: GP Press
- Mulyasa E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana, 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- _____. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Pratono. F. 1997. *Media Pengajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Putrohari. 2009. *Pengukuran Pencapaian Kompetensi*. Diakses melalui: <http://putrohari.tripot.com/MengukurPencapaian.html> tanggal 10 Agustus 2010/19.45 WIB
- Richardson. (2008). <http://www.cornertonecurriculum.com/html>
- Roestiyah.N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Saifudin Azwar. 1997. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. 2009. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. 2001. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sofan Amri dan Iif Khoiru. A. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sri Wening. 1996. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Stephanie R.S.Tjahjadi. 2007. *Seri Patchwork, Applique & Quilting Tas Cantik Menawan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

- _____. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. Dr. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri. J. dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT. Kencana Prenada Media Group.
- Winkel. W.S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- <http://bnsp-indonesia.com>. 16: 32 WIB. Rabu 11 Agustus 2010.
- <http://konsep.pendidikan.kejuruan.com>. 15: 25 WIB. Rabu 2 November 2010.
- <http://technonly13.wordpress.com>. 18: 33 WIB. Minggu 7 November 2010.